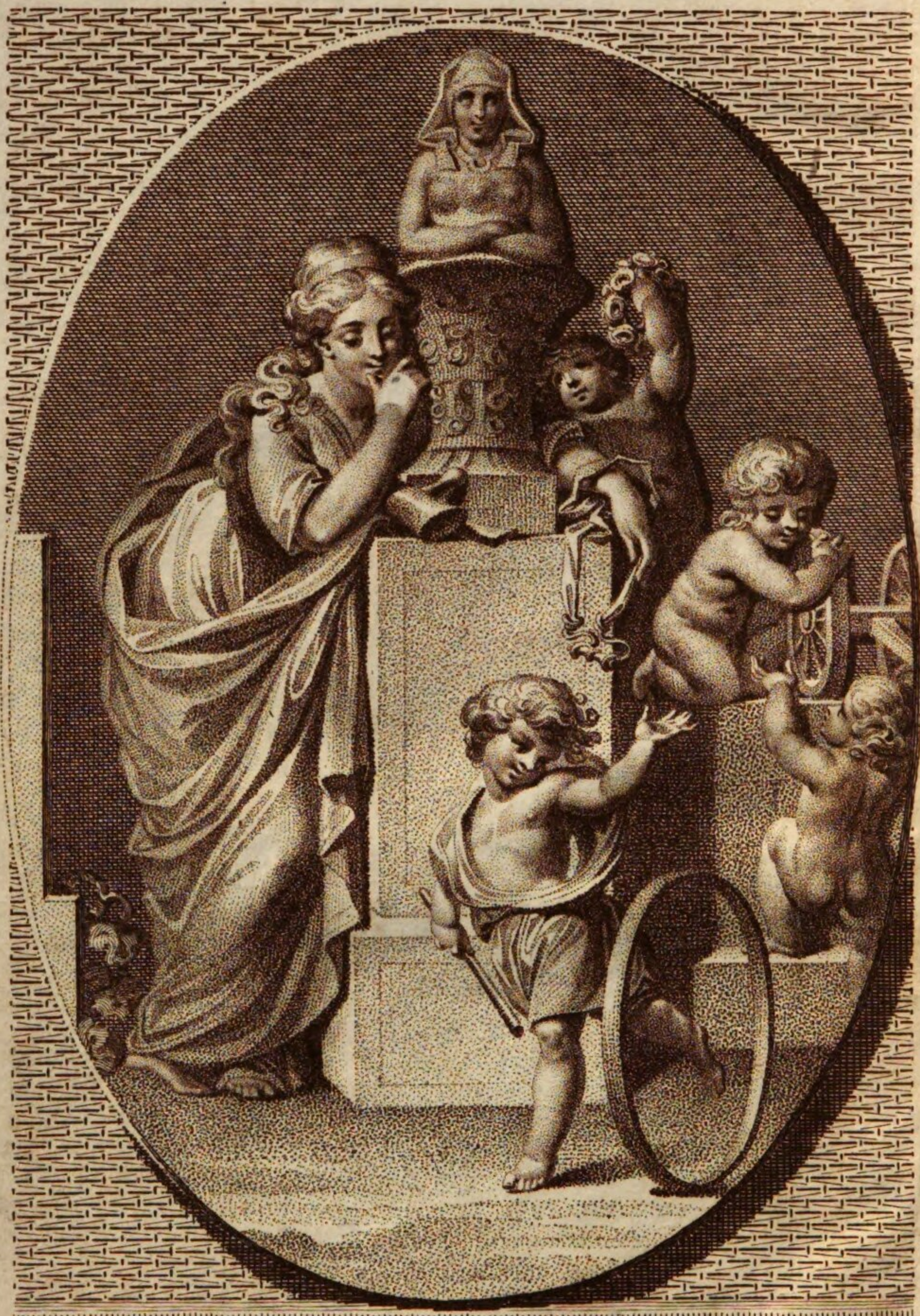
Bild

854

V
1,9

189 N



F. H. Ramberg D. C. F. Stoltzel sc. 1802.

SPIELE

ZUR

UEBUNG UND ERHOLUNG

DES

KÖRPERS UND GEISTES,

FÜR DIE

JUGEND, IHRE ERZIEHER

UND ALLE

FREUNDE UNSCHULDIGER JUGENDFREUDEN.

GESAMMELT UND PRAKTISCH BEARBEITET

VON

GUTSMUTHS,

MITARBEITER ZU SCHNEPFENTHAL.

BIBLIOTHEK DER STADT ALTENBURG

~~Evangelisches Collegium bei St. Anna~~

DRITTE VERBESSERTE AUFLAGE.

Ihr könnt fröhlich seyn und scherzen;
Doch verscherzt die Unschuld nicht.

Mit einem Titelkupfer und sechzehn kleinen Rissen.

SCHNEPFENTHAL,

IM VERLAGE DER BUCHHANDLUNG DER ERZIEHUNGSANSTALT.

1802.

~~Coll. S. Anna.~~

Collegium

PHILOSOPHIA ET THEOLOGIA

SEU

CURSUS

Collegium

AN DIE

DURCHLAUCHTIGSTE FÜRSTINN

LOUISE WILHELMINE

REGIERENDE FÜRSTINN

20

WIED-NEUWIED.

MIED- MERMIED'

RECHERCHE · FONTAINE

FOLIE MATHEFLINE

DARCHANCHESTE FONTAINE

VI, DIE

DURCHLAUCHTIGSTE FÜRSTINN!

Für den Freund der jungen Nachwelt ist der Anblick einer sorgsamen, weisen Mutter ein herzerhebender Anblick; entzückend, wenn eine Mutter die Fesseln, — die leidigen Fesseln! — welche das Vorurtheil dem erhabnern Stande geschmiedet, muthig zerbricht, und, auch im fürstlichen Gewande, eine weise Mutter ihrer Kinder zu seyn, wagt und versteht. Entzü-

ckend, weil die Bessern des Volkes dem erhabenen Beyspiele dann leichter folgen; entzückend, weil der Menschheit so viel darauf ankommt, daſs der Keim des Weisen, Guten und Schönen im jugendlichen Herzen künftiger Regenten entwickelt und gepflegt werde.

Edelmüthige Fürstinn, Sie gewährten mir ihn! Ich sah in der Entfernung den Muth, die

Ausdauer, die weise ernstliche Sorge und Wachsamkeit, die Sie der Erziehung Ihrer edlen Nachkunft widmeten; ich sah Sie im heitern Kreise derselben, in der Stunde des Spiels und der leichtern Übung, so ganz dem Sinne des Bildes entsprechen, das mein Buch an der Stirn trägt. So sey es Ihnen gewidmet! — Heil Ihnen durch Ihre Muttersorgen! —

Sehen Sie da, Gnädigste Fürstinn! das Entstehn der freyen, aufrichtigen Huldigung, mit der sich ehrfurchtsvoll unterzeichnet

EWR. DURCHLAUCHT

unterthänigster,

der Verfasser.

Vorrede.

Erholung ist dem Menschen, besonders im jugendlichen Alter, durchaus nothwendig. Wenn demnach die Jugend, deren Zahl allein in unserm Vaterlande Millionen beträgt, täglich nur zwey Stunden spielt: so beträgt diefs viele Millionen Stunden menschlicher Existenz. Sollte es denn da einer grofsen Nation wohl gleichgültig seyn, ob ein so beträchtlicher Theil der Zeit, ja was noch mehr sagen will, der Bildungszeit, verlohren geht, oder genutzt wird; ob man ihn zum leidigen Zeitvertreibe, oder zur nöthigen Ausbildung der Kräfte; unsittlich, geschmacklos, und schädlich, oder unschuldig, anständig und nützlich verwendet? Diefs ist der ernsthafte Gesichtspunkt, aus dem ich dieses Buch zu betrachten bitte. Wahrlich ich

wollte mit diesen mühsam geschriebenen Tändeleyen nicht tändeln.

Seit Tranquillus Suetonius, der ein, für uns verlornes, Buch über die Spiele der Griechen schrieb, sind unglaublich viel Bücher über Spiele abgefafst. Dennoch übergebe ich hier dem Publikum das meinige; aber freylich mit der Ueberzeugung, dafs es für den beabsichtigten Gebrauch besser, zweckmäfsiger, und systematischer als die bisherigen sey. Alle Bücher über Spiele zerfallen in zwey Classen; sie sind entweder philologisch-historisch, wie die schätzbaren kleinen Werke des Meursius, Bulengerus, Hyde, und kommen folglich hier gar nicht in Betracht; oder sie sind in praktischer Hinsicht geschrieben, um in gesellschaftlichen Kreisen danach zu spielen. Ich kenne davon eine ansehnliche Menge, aber kein einziges, das mit gehöriger Auswahl, nach einem bestimmten Zwecke, für bestimmte Subjecte, mit geläutertem Geschmacke, und durchdachter Schätzung des Werths jedes einzelnen Spiels, nach einem nur

etwas gründlichen Systeme abgefaſst wäre. Daher sind alle diese Bücher auf gut Glück gleichsam zusammengewürfelt, theils entsetzlich schlecht; nicht nur geschmacklos, sondern oft pöbelhaft, unsittlich, voll Zweydeutigkeiten und Zoten. Sollte mans wohl glauben, daſs in einem kleinen, 1792 in Leipzig verlegten, sehr beliebten Buche Sachen abgedruckt wurden, die aus einer der elendesten Schmierereyen, die 1757 in Frankfurt erschien, entlehnt sind? Spielformeln wie diese: „Mit Gunst ihr Meister und Gesellen, der Teufel ist in der Höllen, der Meister giebt wenig Lohn und viel Knochen, mit Gunst ihm sey“ etc. oder dem ANGENEHMEN GESELLSCHAFTER 1792: „Auf einem meiner Bäume, den ich habe daheime, hab ich 2, 3 etc. Blätter, auf dem dritten Blatte war eine Schnecke, die hatte ein Haus zur Decke, die kroch unter 2, 3, Zweige, sie wollte sitzen träuge, u. s. w.

In PAEDAGOGISCHER Hinsicht ist noch gar keine Sammlung von Spielen veranstaltet. Hielt man Spiele für nichtswürdige Possen, die der Zeit, der Mühe und

des Papiers nicht werth sind? Schämten sich Gelehrte, sie zu beschreiben? Ach wie viel tausend seicht- und tief-gelehrte Nichtswürdigkeiten hätte man dann ungedruckt lassen müssen! Bey Büchern ist es nur Nebensache, ob die Buchmanufactur im Gange bleibt oder nicht, ob Papiermüller, Buchhändler und Gelehrte dabey gewinnen oder nicht, ob sie grundgelehrt sind oder nicht, die Hauptfrage bleibt dabey immer: können sie merklichen Einfluss auf die physische oder geistige Vervollkommnung des Menschen haben? — Wahrlich eine böse Frage; man thue sie an manch dickleibiges, grundgelehrtes Werk, da erscheints wie eine Seifenblase, die trefflich glänzt, sich prächtig aufbläht und ohne Folgen bleibt.

Dieses Buch enthält Spiele für die Jugend, aber es ist nicht für die Jugend geschrieben, sondern für ihre Eltern, Erzieher und Freunde; daher nicht nur Beschreibungen, sondern auch Beurtheilungen der einzelnen Spiele; daher die Blicke auf das alte Griechenland als historische

Erläuterungen und als angenehme Erinnerungen an ein liebenswürdiges Volk; daher die Einleitung, die, wie der erste Blick lehrt, nicht für die Jugend bestimmt ist. Damit will ich jedoch nicht gesagt haben, dafs junge Leute die Spiele dieser Sammlung nicht sollten verstehn und nachspielen können; ich wollte mich nur bestimmt erklären, für wen das Buch geschrieben sey. Spiele sind Blumenbänder, durch welche man die Jugend an sich fesselt; daher übergebe ich sie lieber ihren Erziehern, als unmittelbar ihr selbst.

Von jedem Spiele findet man im vorliegendem Buche eine möglichst genaue und umständliche Beschreibung, die bey den Bewegungsspielen fast ohne alle Ausnahme, bey den sitzenden gröfstentheils auf wirkliche Experimente gegründet ist. Sollte sie manchem bey diesen und jenem Spiele zu umständlich scheinen, so bitte ich, zu bedenken, dafs man auch auf solche Leser Rücksicht nehmen müsse, die das nicht gleich finden, was sich schon von selbst versteht, und dafs der Zweck des

Buchs, der auf praktische Anwendung geht, umständliche Auseinandersetzung erforderte, weil sich nach allgemeinen Angaben gewöhnlich nichts ausführen läfst. Man wird dessen ungeachtet bey den etwas verwickeltern, namentlich bey den Ballspielen, immer noch genug zu thun haben, sie im jugendlichen Kreise bis zu der Geläufigkeit zu bringen, durch welche sie erst in ihrer angenehmen Gestalt völlig hervortreten. — Die Beurtheilungen der einzelnen Spiele sind zwar nicht umständlich aber doch hinreichend, auf den Gehalt derselben aufmerksamer zu machen, als man bisher wohl gewesen ist. — Alle, etwa drey ausgenommen, welche mir mitgetheilt wurden, sind entweder aus eigner Erfahrung niedergeschrieben, oder aus verschiedenen deutschen und fremden Gegenden, wozu mein Lage sehr günstig war, zusammengetragen, versucht, beschrieben, ergänzt und verbessert. Es sind 105, weil die bestimmte Bogenzahl nicht mehr fassen konnte und mich nöthigte, bey den Bretspielen abzubrechen. Ich hoffe, man wird

damit zufrieden seyn, bezahlt man doch einzeln herausgekommene Spiele häufig fast eben so theuer.

Obgleich die Zahl schon ziemlich ansehnlich ist und ob ich gleich selbst noch einen ziemlichen Vorrath besitze, so wäre es mir doch sehr angenehm, wenn man mir aus nahen und fernen Gegenden Spiele mittheilte; Alter und Geschmack, Fähigkeiten und Kenntnisse, häusliche Lage und Gesellschaften der Jugend, der besondere Geschmack der Eltern und Erzieher, Tags- und Jahrszeiten, häusliche Umstände u. s. w. machen eine grofse Zahl von Spielen nöthig. Ich werde daher für einen zweyten Theil besorgt seyn.

Die treffliche Ausführung meiner Idee im Basrelief des Titels verdanke ich der Meisterhand unsers Rambergs und dem einsichtsvollen und treuen Künstler Stölzel. Die Erziehung, in schöner weiblicher Gestalt, an den Altar der Natur gelehnt, neben ihrer Rechten das Symbol der Bildung, in ihrer linken Hand das der Leitung, wacht über die Spiele der unschul-

digen Kleinen. Möchten doch Eltern diesen einfachen Gedanken beherzigen.

Schnepfenthal bey Gotha, April 6. 1796.

Zur dritten Auflage.

Die erste Auflage dieser Schrift wurde in der ersten Messe vergriffen; der schleunige zweyte Druck war blofser Abdruck. Diese dritte Auflage nenne ich verbessert, in sofern die Sprache von einzelnen Flecken gereinigt, mancher kleine Zusatz gemacht, und mancher Auswuchs weggeschnitten worden ist. Nur in dieser Hinsicht hat diese dritte Auflage einige Vorzüge. Das Titelkupfer ist von demselben Künstler neu gearbeitet. Schnepfenthal Sept. 29. 1802.

Uebersicht.

Einleitung Seite 1 — 46

Erste Classe. Bewegungsspiele. S. 49 — 284.

A. Spiele des Beobachtungsgeistes und des sinnlichen Beurtheilungsvermögens. 49 - 258

a Ballspiele 50 — 122.

1. Das Ballonspiel 52.
2. Das deutsche Ballspiel 57.
   Dreyball 73.
   Freyball 74.
3. Ball mit Freysträten, das engl. Base-ball 79.
4. Das deutsch-englische Ballspiel 85.
5. Thorball oder das engl. Cricket 86.
6. Handball ein engl. Spiel 97.
7. Prellball 104.
8. Kreisball 105.
9. Treibball, oder das Geyerspiel 109.
10. Schnurball 114.
11. Fangball 115.
12. Steht Alle! 117.
13. Federball 122.

b Scheibenspiele 123 - 139.

14. Das Scheibenspiel, le Palet 123.
15. Das Fusscheibenspiel, la Merelle 127.
16. Das Steinspiel 135.

c Kugelspiele 140 - 185.

17. Das Kugelschlagen oder Mail 140.
18. Das schottische Mail oder Golf 155.
19. Das grofse Kugelspiel; Jeu de Boules 159.
20. Das kleine Kugelspiel 163.
21. Das Billard 167.
    Das befestigte Billard 167.
    Das Kegelbillard, Piroli 177.
22. Das Kegelwerfen. Ihs bolseln 182.

d Kegelspiele 185 - 195.

23. Das gewöhnliche deutsche Kegelspiel 185

* *

24. Das Kegelwerfen 189.
25. Der Kegeltisch 193.
e Pfahl- Ring- und andere Spiele 196-213.
26. Das Pfahlspiel oder der Kindalismus 196.
27. Das Ringrennen 200.
28. Das Ringwerfen 202.
29. Das Topfschlagen 203.
30. Der Drache 206.
31. Das Klinkholz oder Klischspiel 211.
f Winterspiele 214-223.
32. Schneespiele 215.
33. Eisspiele 219.
g Gesellschaftsspiele 223-257.
34. Blindekuh 223.
Stille Blindekuh, Colin Maillard 226.
35. Jacob wo bist du, oder die beyden Blinden 228.
36. Marcus und Lucas 231.
37. Das böse Ding, oder der Plumpsack etc. 232.
38. Das Mattmachen 134.
39. Foppen und Fangen 237.
40. Die Jagd 241.
Nachtspiele 245.
41. Die Wächter und die Diebe 249.
42. Miau! 255.
43. Die Jagd im Dunkeln 256.
h Einsame Spiele 257-260.
44. Kreisel und Reifentreiben 257.
45. Das Solo-Ballspiel 259.

B. Spiele der Aufmerksamkeit 260. Alle Gesellschaftsspiele, bis 282.

46. Der schwarze Mann. 261.
47. Das Plumpsack-Verstecken 264.
48. Tag und Nacht 266.
49. Fuchs zu Loche 268.
50. Vögelverkaufen 271.
51. Der Bildhauer 272.
52. Das verwechseln der Plätze 274.
53. Das Kämmerchen vermiethen 275.
54. Wie gefällt dir dein Nachbar 276.
55. Der Lastträger 277.
56. Des Drittenabschlagen 277.
57. Die Glucke und der Geyer 279.

C. Spiele der Phantasie und des Witzes 282.

58. Das Handwerksspiel 283.

D. Reine Körperspiele 285.

Zweyte Classe, sitzende od. Ruhespiele 287.

A. Spiele des Beobachtungsgeistes und des sinnlichen Beurtheilungsvermögens 289-311.

a Gesellschaftsspiele 290-307.
59. Wer wars odes die warme Hand 290.
60. Der Gerichtshof oder das Amtmannsspiel 292.
Vexirspiele 296.
61. Das Suchen der Pfeife 297.
62. Die Kelle 298.
63. Wer das nicht kann etc. 300.
* * *
64. Das Augenräthsel 301.
65. Der Ringsucher 302.
66. Die Freunde oder der Wahrheitsspiegel 304.
67. Das Federspiel 306.

b Einsame Spiele 308.
68. Das Bilboquet 309.
69. Das Bullenspiel, Joujou 310.

B. Spiele der Aufmerksamkeit 311-336.

a Gesellschaftsspiele 311-332.
70. Der Rechenmeister 311.
71. Die Orthographische Lehrstunde 313.
72. Kaufmann 316.
73. Das Advokatenspiel und Parlament 319.
74. Die Reise nach Jerusalem 320.
75 und 76. Das Tauben und Farbenspiel 324.
77. Alle Vögel fliegen 325.
78. Der König ist nicht zu Hause 327.
79. Das Commandirspiel 328.
80. Nachsprechespiele 330.

b Einsame Spiele 333.
81. Das Ringspiel oder Nürnberger Tand 333.

C. Spiele des Gedächtnisses 336 - 358. Alle gesellschaftlich.

82. Das Reisespiel 338.
83. Das Geographische Kartenspiel 344.
84. Historisch - Chronologisches Spiel 351.
85. Regentenspiel 355.
86. Physikalisches Kartenspiel 356.

D. Spiele der Phantasie und des Witzes 358. 390. Alle sind gesellschaftlich.

87. Das Spiel der Aehnlichkeit 358.
88. Sprichwörter 363.
89. Die Erzähler 370.
90. Die Zeichnungswürfel 380.
91. Die stummen Spieler oder Pantomine 381.
92. Die Mimik 383.
93. Das Wortverbergen 385.

E Spiele des Geschmacks 391 - 394.

94. Das Täfeleyspiel oder Parquet 391.
95. Bauspiele 393.

F Spiele des Verstandes und der höhern Beurtheilungskraft 394.

a Gesellshaftsspiele 395 - 440.
96. Die Akademie der Wissenschaften 395.
97. Action nach Musik 402.
98. Die Kaufleute 408.
99. Das Arithmetische Spiel 410.
100. Das Ringspiel 412.
101. Das Fragespiel 421.
102. Das Sylbenräthsel oder Charaden 431.
103. Das Gesellschaftsräthsel 437.
104. Das Anwendungsspiel 438.

Brettpiele 440.
105. Das Schachspiel 440.

Anhang I. Ueber Wählen und Losen.
Anhang II. Ueber Pfänderspiele.

Einleitung.

Über den Begriff des Spiels und über den moralischen, politischen und pädagogischen Werth der Spiele; über ihre Wahl, Eigenschaften und Classification.

Als die Langeweile zuerst die Hütten der Menschen besuchte, trat das Vergnügen zugleich herein, bot ihren Bewohnern die Hand, und forderte diese Naturkinder zum Tanz auf. So entstanden die natürlichsten, unschuldigsten Spiele, nämlich die *Bewegungsspiele*. Die Hütten verwandelten sich in Paläste, auch hier erschien die Langeweile; aber man verbat sich die Bewegung, das Vergnügen verband sich den Mund und präsentirte die Karten.

Langeweile ist immer nur die Veranlassung zum Spiele; der natürliche Trieb der Thätigkeit ihr Schöpfer. Die Äufserung dieses Triebes zeigt sich bey den Spielen, nach dem Grade der Cultur und der Verfeinerung der Völker und einzelnen Menschen, bald körperlich, bald gei-

stig, bald aus beyden gemischt. Daher die verschiedenen Spielgattungen. Beym Spiele im strengen Sinne hat der Spieler keinen Zweck, als den der Belustigung an der freyen Wirksamkeit seiner Thätigkeit,*) davon ist hier die Rede nicht; denn wo sind die Spiele der Art, wo blofs ästhetische Gröfsen nämlich Form und Gestalt das Materiale derselben machten? Ich kenne nur Ein Spiel, was hierher zu gehören scheint, nämlich das sogenannte Parquet. Es ist nun einmal gewöhnlich, alle, wenn auch spielende Beschäfftigungen mit Formen u. Gestalten nicht Spiel zu nennen. Beym Spiele im gewöhnlichen Sinne ist der nächste Zweck Belustigung, der entferntere Erholung oder Schutz gegen Langeweile. Dafs diese Belustigung ebenfalls aus der Wirksamkeit unserer Thätigkeit geschöpft werde, ist gewifs. Die Mittel diese Thätigkeit wirksam zu machen, sind erstlich das *Materiale* des Spiels, welches sich bald als träge, bald als active Masse unserer Thätigkeit widersetzt. Da aber das Materiale fast bey keinem einzigen unserer Spiele allein schon Interesse genug für unsere Thätigkeit hat, und sie folglich nicht hinlänglich reizt: so wird zweytens irgend ein *Affect*, vor-

---

*) In der Zeitschrift Die Horen findet man hierüber einen sehr durchdachten Aufsatz,

züglich Ehrliebe, mit hineingezogen und als Sporn der Thätigkeit gebraucht, drittens dem *Zufalle* bald mehr bald minder Herrschaft über das Materiale eingeräumt, wodurch die Erwartung gespannt und die Thätigkeit rege erhalten wird. Allein der Grund des Vergnügens beym Spiele liegt doch nicht allein in unserer Thätigkeit, sondern auch in der Anschauung der Form des Spiels, d. i. der verabredeten systematischen Ordnung unserer Thätigkeit; wird diese gestört, schmiegt sich unsere Action dem Systeme des Spiels nur unvollkommen an: so mindert sich die Belustigung. *Spiele sind also Belustigungen zur Erholung, geschöpft aus der Wirksamkeit und verabredeten Form unserer Thätigkeit.*

Auf Hasardspiele pafst sich diese Definition nicht; sie sind die Kette, an welcher der Zufall den Spieler nach Belieben an der Nase herumführt, indem er ihn mit der Geifsel der Affecten bald streichelt bald züchtiget.

Nach dem Obigen läfst sich der moralische Werth der Spiele an sich selbst im allgemeinen nun leicht bestimmen. Er richtet sich nach der *Natur des Afects*, der zur Spannung unserer Thätigkeit hineingezogen wird. Je unschuldiger dieser ist, desto unschuldiger ist das Spiel. Sein Werth ist daher so verschieden, als die Natur der

Ehrliebe, der physischen Liebe, der Habsucht. Nach dem *Grade* des Affectes; den jede Steigerung macht ihn nicht nur bedeutender, sondern mindert auch die Freyheit unserer Thätigkeit; das Spiel würde aber am unschuldigsten seyn, wenn diese ganz frey dabey bliebe und durch gar keinen Affect rege erhalten würde. Endlich nach dem Grade der Herrschaft, welche dem *Zufalle* beym Spiele zugestanden wird; geht diese nur so weit, als es nöthig ist zur mälsigen Spannung der Erwartung und der Thätigkeit: so wird das Spiel mehr Werth haben; verschwindet aber diese völlig daraus, bewegt sie nur höchstens noch die Fingerspitzen zum Umschlagen der Karte, zum Hinrollen der Würfel; überlassen wir uns blofs dem Zufalle, der uns durch unsere eigenen Affecten geifselt und das Spiel dadurch pikant wie Brennessel macht: so entstehen die Hasardspiele, die schlechtesten von allen unmoralischen.

Aber es ist Zeit den Weg trockner Bestimmung der Begriffe zu verlassen; vielleicht bin ich im Stande, einen weniger beschwerlichen zu finden.

Spiele sind wichtige Kleinigkeiten; denn sie sind zu allen Zeiten, unter allen Völkern, bey Jung und Alt *Bedürfnisse* gewesen; weil Freude und Vergnügen zur Erholung von Arbeit, lei-

der auch wohl zum Schutze gegen Langeweile, eben so gut Bedürfnisse sind, als Befriedigung der Verdauungs- und Denkkraft. Spiele sind daher über den ganzen Erdkreis verbreitet; Alles spielt, der Mensch und sein Kind nicht nur, sondern auch das Thier und sein Junges, der Fisch im Wasser, der Hund, das Pferd, der Löwe und ihre Jungen spielen. Wer hat die Geheimnisse der Pflanzen, die Dunkelheiten der Elemente, die Mysterien des Wärmestoffs, der Electricität, des Magnetismus, die endlosen, Entfernungen der Weltkörper durchschauet, um hier alles Spiel geradezu verneinen zu können.*) „Spielen sagt der unvergleichliche Wieland: ist die erste und einzige Beschäfftigung unserer Kindheit und bleibt uns die angenehmste unser ganzes Leben hindurch. Arbeiten wie ein Latsvieh ist das traurige Loos der niedrigsten, unglücklichsten und zahlreichsten Classe der Sterblichen, aber es ist den Absichten und Wünschen der Natur zuwider. — Die schönsten Künste der Musen sind Spiele und ohne

*) Neque homines neqne bruta in perpetua corporis et animi contentione esse possunt, non magis quam fides in cithara aut nervus in arcu. Ideo ludu egent. Ludunt inter se catuli, equulei, leunculi, ludunt in aquis pisces, ludunt homines labore fracti et aliqnid remittunt ut animos reficiant. Jul. Caes. Bulengerus de Ludis Veterum. Gronov thes. T. VII. pag. 906.

die keuschen Grazien stellen auch die Götter, wie Pindar singt, weder Feste noch Tänze an. Nehmt vom Leben hinweg, was erzwungener Dienst der eisernen Nothwendigkeit ist; was ist in allem übrigen nicht *Spiel?* Die Künstler spielen mit der Natur, die Dichter mit ihrer Einbildungskraft, die Philosophen mit Ideen, die Schönen mir unsern Herzen und die Könige, leider! — mit unsern Köpfen?“

Die Tradition trug sie von jeher in alle Winkel der Welt und es mag schwerer seyn, eine nützliche Erfindung, die Verbesserung eines landwirthschaftlichen Instruments, aus einem Lande in das andere zu verpflanzen, als ein Spiel Polynesiens in Deutschland einzuführen. Unsere kleinen Mädchen wissen es nicht, dafs ihr Spiel mit fünf Steinchen griechischen, *) oder wer weils was für Ursprungs ist; und unsere Knaben nennen das Pflöcken, was die Griechischen Kindalismos hiefsen. Die Bauern in Ströbke spielen mit denen am Ganges, am Seinde-rud, am Tigris und an den Jökeln von Island *ein* Spiel, ich meine das Schach; und der Lappe mahlt sich Kartenblätter mit Rennthierblut auf Fichtenrinde, weil bey ihnen we-

---

*) πεντάλιθα. Pollux lib. IX. cap. 7. auch Meursius de ludis Graecor. — Zuerst beschrieben in meinem Spielalmanache. Bremen, Wilmanns 1802. S. 90.

der Pariser noch Berliner Fabrik ist. Diese Verbreitung durch so lange Zeiten, die so allgemein und oft so schnell geschah, ist eben ein Zeichen des allgemeinen *Bedürfnisses*. War es nicht eben der Fall mit den Kartoffeln? Und wenn auch der heil. Antonin, Erzb. von Florenz an den Würfeln so viel Sünden als Punkte findet *) und der heil. Bernard dem Abte von Clairvaux die Lehre gab, jeden Bissen Brots mit Thränen zu benetzen, weil der Hauptzweck der Klöster Thränenvergiefsung sey, über die Sünden des Volks und der Klosterbewohner; so tritt doch ein gewifser Abt Abraham **) auf die andere Seite und erstreitet sogar den Einsiedlern Zeitvertreibe, trotz ihrer solidesten Pietät und äufsersten Pönitenz. Er führt sogar das Beyspiel des heilgen Evang. Johannes an. Ich weifs nicht, aus welcher Legende er das hat, allein er sagt auch nur *on dit*, und gesunder Menschenverstand gilt in jedem Kleide. Seine Worte sind lang, ich will sie abkürzen. Der Evangelist Johannes spielte einst mit einem Rebhuhne, das er mit seiner Hand streichelte. Da kam ein Mann, ein Jäger von Ansehen, und betrachtete den Evangelisten mit

*) Quot in taxillis sunt puncta, tot scelera ex eo procedunt.

**) In einer seiner Conferences de Cassien, COLLAT. 24. C. 20 n. 21.

Verwunderung, weil er sich auf eine — nach seiner Idee so unwürdige Art an dem Thierchen belustigte; Naturgeschichte war damals noch nicht Mode. Bist du denn wirklich der Apostel, von dem alle Welt redet und dessen Ruhm mich hier herzog? Wie pafst sich diese Belustigung zu deinem Ruhme? Guter Freund, antwortete der sanfte Johannes, ganz socratisch: Was seh ich da in deiner Hand? — Einen Bogen, erwiederte der Fremdling. Und warum hast du ihn nicht gespannt und immer bereit zum Schufs? — Ey das darf nicht seyn; wäre er immer gespannt, so würde er seine Kraft verlieren und bald untüchtig seyn. Nun so wundre dich den nicht über mich, fuhr Johannes fort; doch meine Leser wissen schon die Anwendung von einem Bogen.

Nascitur ex assiduitate laborum animorum bebetudo quaedam et languor — danda est remissio animis: meliores acrioresque requieti resurgent *)

An den Bedürfnissen, oft schon an einem einzigen erkennt man den Charakter des einzelnen Mannes, so wie oft ganzer Nationen; aus

---

*) Seneca de tranquill. animi. cap. XV. d. i. anhaltende Arbeit wird Schwächung und Abstumpfung des Geistes. Gieb ihm Erholung, sie wird Schärfung ihm seyn und Stärkung.

der kindiſchen Begierde nach Nürnberger Tant blickt der ungebildete, kindische Geist des Negers; der Brantwein, ſo wie das Fluchen, verrathen den halb oder ganz rohen Menschen; Putz und Schminke den ehemaligen, ewig Cour machenden, Franzosen und die alabasternen Heiligenbilder, die der Spanier aus Nürnberg zieht, verkündigen seinen Aberglauben. Eben so läſst sich aus den Spielen auf den Charakter eines Volkes schlieſsen. Sie sind ein sehr sicherer Probierstein, auf welchem sich, wie beym Silber, der Grad der Roheit und Verfeinerung eines Volkes ziemlich unzweydeutig erkennen läſst. Rohe Nationen lieben in allen Zeiten und Weltgegenden die Spiele des *Krieges* und des *Zufalls* (Hasardspiele), deren Abwechselung von dem Bedürfnisse der Bewegung und Ruhe des Körpers geleitet wird. Heftige und gefährliche Bewegungen, die Nachahmungen kriegerischer Vorfälle, wobey man sich zu durchbohren und die Köpfe zu zerschmettern droht, begleitet von einer wilden, harmonielosen Musik bezeichnen in jenen den rohen noch ganz unverfeinerten und ungeschwächten Heldengeist; so wie die Ergebung in die Fügung des blinden Zufalls bey diesen Unaufgelegtheit zum Denken und Mangel an Kultur des Geistes ankündigen, der unter der Binde des Aberglaubens gern in der öden

Finsternifs des Ungefährs umhertappt, wo er zwischen Furcht und Hoffnung den bösen oder guten Einfluſs der Geiſter erwartet und in dieser Erwartung allein das gröſste Interesse findet, dessen sein kindischer Geist fähig ist. Die kriegerischen Spiele unserer ältesten Vorfahren, so wie ihr rasender Hang zu Glücksspielen sind bekannt. Vom gebrauche der Waffen gegen Menschen oder Thiere ermüdet, kehrte man zur Hütte zurück und verschlief die lästige Zeit, oder verspielte sie, wie Habe, Gut und Freyheit mit Würfeln. Durch Ruhe wieder gestärkt, griff man, wenn Noth, Magen oder Tätigkeitstrieb es geboten, wieder zu den Waffen, zum Jagdgewehr, oder begann kriegerische Spiele. Würfel und Waffenwaren die Lieblingsspiele der Hunnen, man kannte fast keine Gesetze, als die des Hasardspiels. Ganz germanisch lebt man in dem nordamerikanischen Germanien bey den Delawaren und Irokesen; Krieg oder Jagd, Essen oder Schlafen, Hasardspiel oder kriegerische Spiele. Auch hier ist die Spielsucht unersättlich. Pflaumenkerne, die auf der einen Seite schwarz gefärbt, auf der andern gelb gelassen sind, machen die Würfel. In eine Schüssel gelegt, stöfst sie der Spieler gegen den Boden, dem Zufall entgegen, und erwartet leidenschaftlich den Aufschwung und das Niederfallen desselben.

Er zählt fünf, wenn er die gröfste Zahl von der Preisfarbe hat, und gewinnt das Spiel, wenn er achtmal fünf zählt. Ein gewaltiges Geschrey der Zuschauer, das sich bey jedem Wurfe unter das Geprassel der Kerne mischt, verräth ihre lebhafte Theilnahme, so wie die fürchterliche Gesichtsverzerrung der Spielenden und ihr affectvolles Murren gegen die bösen Geister, die Roheit ihres Kopfes, die Ungezähmtheit ihrer Leidenschaften ankündigt. So spielen oft ganze Dörfer, ja ganze Stämme gegen einander. Der Instinkt ruft, man kehrt zur Jagd oder zu bewegenden Spielen, besonders zu Tänzen die zur Tagesordnung gehören. Eine Hirschhaut über ein Fafs, einen Kessel oder über ein Stück eines hohlen Baumes gespannt, giebt in dumpfen Tönen den Tact an. Die Männer tanzen voran, von ihrem Stampfen erzittert der Boden, von ihrem Geschrey die Luft. Das sittsame Weib folgt mit wenigen Bewegungen sprach- und scherzlos nach. Heldenmäfsiger wird der Tanz für Männer allein. Jeder tanzt einzeln mit Kühnheit und Leichtigkeit, seine eigenen, oder die Thaten seiner Vorfahren besingend; indem die herumstehenden mit einem rauhen, zu gleicher Zeit ausgestofsenen Tone das Zeitmaafs angeben. Noch fürchterlicher ist der Kriegstanz; die Nachahmung eines allgemeinen krie-

gerischen Gemetzels. Wem liegen nicht in dem Erzählten die Hauptzüge dieser Nationen unverholen und offen vor Augen? — Lafst uns auf einige Augenblicke den Culturzustand der alten Thracier vergessen; ein artiges Spiel, das bey ihnen gewöhnlich war und von dem Athenaeus*) Nachricht giebt, wird uns sogleich darauf zurück führen. Man trat auf einen leicht umzuwerfenden Stein, in der Hand eine Sichel. Den Hals steckte man durch eine von der Decke herabhängende Schlinge. Unversehens stiefs ein anderer von der Gesellschaft den Stein um; da hieng der Arme, der durchs Loos dazu gewählt worden war. Hatte er nicht Gegenwart genug, den Strick sogleich mit der Sichel abzuschneiden, so zappelt er sich, unter dem Gelächter der Zuschauer, zu Tode. Niemand würde mir glauben, wenn ich diefs Spiel den feinen gebildeten Griechen oder nur den sanften Otaheiten zueignen wollte; weit wahrscheinlicher könnte ichs nach Neuseeland versetzen; ein Zeichen, das Volkscharakter und Volksspiele in sehr naher Verbindung mit einander stehen. Dem Geschichtsforscher, welchem es nicht blofs darauf ankommt, Regenten- sondern vielmehr

---

*) Lib. IV. Nach ihm erzählt Meursius de Ludis Graec. in Gronovs Thesaur. Tom. VII. p. 948. Es hiefs Ἀγχόνη.

Volksbiographien zu bearbeiten, sollten daher diese verrätherischen Kleinigkeiten nicht entwischen. „Ein aufgeklärter Geist verachtet nichts. Nichts, was den Menschen angeht, nichts was ihn bezeichnet, nichts was die verborgenen Federn und Räder seines Herzens aufdeckt, ist dem Philosophen unerheblich. Und wo ist der Mensch weniger auf seiner Hut, als wenn er spielt? Worin spiegelt sich der Charakter einer Nation aufrichtiger ab, als in ihren herrschenden Ergötzungen? — Was Plato von der Musik eines jeden Volkes sagt, gilt auch von seinen Spielen; keine Veränderung in diesen — (wie in dieser) die nicht die Vorbedeutung oder die Folgen einer Veränderung in seinem sittlichen oder politischen Zustande sey!“ *)

Ich habe gesagt, Spiele seyen *wichtige* Kleinigkeiten; denn wenn man von der einen Seite aus den Spielen auf den sittlichen und politischen Zustand einer Nation schliefsen kann: so darf man von einer andern, aus jener genauen Verbindung, den Schluſs machen, daſs die Spiele auf den Charakter merklichen Einfluſs haben werden; daſs sie daher zu den Erziehungsmitteln ganzer Nationen gehören. Es liegt freylich in der Natur der Sache, daſs sie oft nach

---

*) Wieland in d. Mercur 1781. Febr. Seite 140.

dem schon stattfindenden Charakter erst gewählt werden, dafs dieser also schon eher da ist, als jene. Dann werden sie ihm wenigstens immer mehr befestigen und ausbilden helfen. Allein es ist dessen ungeachtet nicht zu leugnen, dafs sie oft vor diesem und jenem Zuge des Charakters da waren und ihn mit hervorbringen halfen. Es bedarf hierzu oft nur des sehr zufälligen Beyspiels irgend eines Angesehenen. Genge irgend ein König, von Regierungssorgen ermattet, aus dem Kabinette gewöhnlich auf den Schlofshof und spielte da Ballon oder Ball: so würden in seiner Residenz der Ballon und Ball bald die Karten verdrängen. Die Provinzialstädte würden bald nachfolgen, und beyde Spiele würden einen ganz merklichen Einflufs auf den Charakter und den Gesundheitszustand des Volkes haben; wenn zumal der Kronprinz nicht verweichlichet würde und da fortführe, wo sein Vater aufhörte. Am Ende des vierzehnten Iahrhunderts erfand man das Kartenspiel und führte es zur Unterhaltung des fast 30 Iahre lang verrückten Königs Carls VI bey Hofe ein. Die Folgen dieses kleinscheinenden Umstandes sind schlechterdings nichs zu berechnen. Ganz Europa hat sie gefühlt und fühlt sie noch; ja sie nagen in gewisser Rücksicht an den Wurzeln künftiger Generationen. Die Hofluft bliefs die

Karten nach und nach über ganz Frankreich, über Spanien, Italien, über ganz Europa! Die *Karten* waren es, welche nach und nach die bessern Uebungsspiele verdrängen und die Verweichlichung der Nationen, besonders der vornehmern Klassen, befördern halfen. Die Proscriptionen der Kriegs - und Jagdübungen, der Turniere, des Mail, Ball, und Kugelspiels u. s. w. waren besonders mit von den Kartenkönigen unterschrieben; sie halfen stark zur Umwandlung der mannbaren Ritterschaft in Noblesse, der nervigten Bürger in Muscadins.

Regenten, Gesetzgeber, Philosophen, die den wichtigen Einfluſs der Ergötztichkeiten auf den Volkscharakter und auf das Wohl und Weh der Nation einsahen, hielten von jeher die Spiele ihrer Aufmerksamkeit sehr werth; Lycurg ordnete die Leibesübungen, Gesellschaften und Tänze der Spartaner; Plato die der Bewohner seiner Republik; Kaiser Justinian hob die Hasardspiele auf und setzte Bewegungspiele an ihre Stelle *). Carl der Groſse und Ludwig der Heilige gaben Spielgesetze; Carl V. von Frankreich verbot alle Hasardspiele und empfahl rei-

---

*) Sie waren: das Springen, das Stockspringen, der Wurfspieſs, doch ohne Spitze, das Wettrennen zu Pferde und das Ringen.

Bewegungsspiele und Uebungen*); Peter der Grofse nahm sich der Volksbelustigungen an, um sein Volk geselliger zu machen u. s. w. kurz man könnte mit solchen Befehlen einen guten Quartanten anfüllen und wenn man auch die unendliche Menge, die von Concilien und Synoden gegeben wurden, übergienge. Oft waren die Befehle unbilliger Könige wie die Axt des Holzspalters, sie zersplitterten ganze Länder; haben sie aber je die Kartenkönige ganz bezwingen können? Oft trugen sie Aufruhr in benachbarte Staaten; aber brachten sie je die Unterthanen der Kartenkönige zur Rebellion? Geh in Städte, in Gesellschaften in Familien, wo der Geist der Glücks- und der Kartenspiele herrschend ist, und untersuch die dasige Denkungsart, so wie den wirthschaftlichen und körperlichen Zustand: der Satz: *an den Spielen sollst du sie erkennen*, wird sich bewährt finden. Diefs bleiche, gramvolle Gesicht hat Spadille entfärbt; diese Zerstreuung hat Basta

---

*) Voulons et ordonnons qne nos sujets apprennent et entendent à apprendre les jeux et ébattemens à eux exerciter et habileter au fait de trait d'arc ou d'arbalête en beaux lieux et places convenables à ce, en villes et terroirs: fassent leur don de prix au mieux traïant et leurs fêtes et joues pour ce, si comme bon leur semblera. In seiner Ordonnance de 1369. Bey nns hat der Geist der Industrie schon angefangen, über die bürgerlichen Scheibenschiefsen Bemerkungen anzustellen. Unter dem Volke möchte ich

verursacht; Basta gällts in den Ohren des Schreibers, da liegt die Feder; Basta in denen des Richters, da liegen die Acten u. s. w — Vom Lotto will ich nichts erzählen, diefs sey die Sache der Pfänder in den Leihhäusern. Schade, ewig Schade! dafs meine Spiele nie Finanzsache werden können, dann machte ich damit Cour; sie erhielten allen möglichen Vorschub und bewirkten dann wahrscheinlich ein Plus von Gesundheit und Stärke, dafs leicht so grofs wäre, als das Minus im Beutel beym Lotto. Doch genug — hier nur Winke; die Materie, betreffend den sittlichen und politischen Werth der Spiele, erschöpft kaum ein ganzes Buch.

Können die Spiele auf ganze Nationen wirken und in ihrem Zustande eine merkliche Veränderung hervorbringen, so sind sie auch ein *Erziehungsmittel für die Jugend*, und ich getraue

---

leben, das nur wie ein Lastvieh arbeitet und bürgerliche Freuden nicht kennt, Sein Geist verschrumpft und wird in sich gekehrt so wie seine Hände und Finger; Magen und Geldbeutel werden seine Abgötter, Eigenliebe wird bey ihm die Nächstenliebe bald ganz verdrängen; denn das schönste Band, das den Bürger an Bürger festhält, die öffentliche Bürgerfreude, ist zerrissen. Kurz, wenn man Armuth durch Aufopferung der Volksfreuden abkaufen will, so ist der Verlust gröfser als der Gewinn. O, es giebt ganz andere Seiten im Verhältnisse der Staatsökonomie zur Oekonomie des Bürgers, wo man Verbesserungen machen könnte!

mir, wenn auch die Erziehung nach den neuesten Hannöverschen Entdeckungen weder Wissenschaft noch Kunst, sondern wer weifs was ist, aus zwey Knaben von völlig gleichen Anlagen, durch entgegengesetzte Behandlung in Spielen, zwey, in Rücksicht ihres körperlichen und geistigen Zustandes, ganz verschiedene Geschöpfe zu machen. Oder läfst sichs denn von vornher so schwer einsehen, dafs ein Knabe, den man zehn Jahre hindurch in vernünftiger Abwechselung zwischen *geistigem Ernste* und *körperlichen Scherze*, ich meine zwischen geistiger Ausbildung und gesunden körperlichen Uebungen und Spielen erhält, dafs ein solcher Knabe weit besser gedeihen müsse, als wenn man ihn bey derselben Bildung seines Geistes in Karten und Würfeln Erholung finden läfst? So lange man mir nicht das Gegentheil darthun kann, halte ich diese Tändeleyen für Sachen von pädagogischer Wichtigkeit. Ich mufs hier einiges über den pädagogischen Nutzen und die Nothwendigkeit der Spiele sagen.

Wenn das gröfste Geheimnifs der Erziehung darin besteht, dafs die Uebungen des Geistes und Körpers sich gegenseitig zur Erholung dienen: so sind Spiele, besonders Bewegungsspiele, so wie Leibesübungen überhaupt, unentbehrliche Sachen. Stünde dieser Satz auch nicht im Emil,

so würde ihn ja schon jeder Schulknabe verkündigen, wenn er nach der Lection die Bücher wegwirft. Dergleichen allgemein von der Jugend geäufserte Triebe beweisen so scharf als das schärfste Vernunftschliefsen. Allein es giebt dessenungeachtet Leute, die auf obigen Satz durchaus nicht Rücksicht nehmen. Aber sagen sie mit Cicero:

ad severitatem potius et ad studia quaedam graviora atque majora facti sumus.

Ich bin selbst herzlich davon überzengt, glaube aber, dafs es für Jung und Alt kein ernsteres Studium nach der Geistesbildung geben könne, als das, was auf Gesundheit, Ausbildung des Körpers und Heiterkeit des Geistes hinzielt; weil ohne diese die Geistesbildung wenig nützt, sondern als ein todtes Kapitel da liegt, an dem der Rost nagt. Und wer wirklich der Meynung ist, dafs man die Stunden, wo es mit ernster Anstrengung des Geistes nicht mehr fort will, stets zu irgend etwas Nützlichem z. B. zum Zeichnen, Clavierspielen, zum Ordnen der Insecten und Mineralien u. dergl. anwenden müsse, der hat von der Oekonomie, sowohl des jugendlichen als erwachsenen, menschlichen Körpers keine richtige Vorstellung; er weifs das Nützliche nicht gegen das Nützlichere gehörig abzuwägen, er zieht den Mond der Sonne vor, weil er so sanft

ist und das Oel der Gassenerleuchtung erspart. Es ist freylich sehr gut möglich, alles eigentliche Spiel gänzlich zu vermeiden und sich durch blosse Abwechslung zwischen ernstlicher Anstrengung des Geistes und jenen spielenden Beschäfftigungen hinzuhalten; allein ich glaube nicht, dafs sich auf diese Art, besonders bey der Jugend, eine gewisse weibische Weichlichkeit, Unthätigkeit und Schlaffheit des Körpers vermeiden lasse. Kurz man beweise erst streng und redlich, dafs die *Bildung des Körpers eine Posse sey*, die für uns nichts werth ist; dafs unser Geist des Körpers nicht bedürfe; dafs dieser auf unsre Thätigkeit, auf unsern Charakter und auf Belebung oder Erstickung des göttlichen Funkens, der in uns glimmt, gar keinen Einfluss habe: wenn man das gethan, die Forderungen der Natur, der gröfsten Aerzte und der denkendsten Männer widerlegt haben wird; dann will ich schweigen und einsehen lernen, dafs ich Thorheit geprediget habe; dann will ich gern behaupten, dafs man die Zeit zur Erholung wohl edler als zu Spielen und Leibesübungen verwenden könne. Kann man das aber nicht, so will ich nicht blofs Aerzte und Denker sondern sogar die Heiligen zu Hülfe rufen und mit Franz von Sales *)

*) St. François de Sales sogar in seiner Introduction à la vie devote part III. ch. 31.

behaupten: „qu'il est force de relacher quelque „fois notre ésprit et notre *corps* encore à quel- „que sorte de recreation; et que c'est un vice sans „doute que d'être si *rigoureux*, *agreste* et *sauvage* „qu'on n'en veille prendre aucune sur soi, ni en „permettre aux autres. Sollten aber junge oder alte Gelehrte und Jugendbildner ein Scandal darin finden, mit der Jugend zu spielen; so verweise ich sie auf Heraclit, der am Dianen Tempel zu Ephesus die Knabenspiele als Mitspieler ordnete; auf Socrates wie er mit der Jugend spielt, auf Scaevola, Julius Caesar und Octavius die studiosissime Ball spielten, auf Cosmus von Medicis, der seinem kleinen Enkel auf öffentlichem Plaze die Pfeife verbesserte, auf Gustav Adolph, der mit seinen Officieren Blindekuh und trefflich Ball spielte; Newton blies Seifenblasen, Leibnitz spielte mit dem Grillenspiele und Wallis beschäfftigte sich mit dem Nürnberger Tant. Nur durch eine unbegreifliche Folgefalscheit ist es möglich das Billard, die Kugelbahn und die Karten in öffentlichen Häusern für wohlanständig, öffentliches Spielen mit Kindern für unanständig zu halten.

2. *Langeweile* ist eins der drükendsten Uebel, sie macht, wie manche Krankheit, aus dem Patienten ein unleidliches Geschöpf. Die Jugend, welche in der Vergangenheit noch wenig Stoff zur

Unterhaltung findet, in die Zukunft wenig oder gar nicht hinsiehet, sondern fast immer nur für den gegenwärtigen Augenblick empfindet, denkt und handelt, leidet auch öfter und gewöhnlicher an dieser Krankheit, als der gebildete Mann. Die Vergangenheit und Zukunft nehmen ihn in ihre Mitte und machen Gesellschaft mit ihm, und wenn jene ihn mit Leiden und Freuden und ihren Ursachen unterhalten hat: so giebt ihm diese Stoff zu Berechnungen, Planen, Luftschlössern und Sorgen, bis die unverdrängliche Gegenwart das Wort nimmt und befehlsweise von dem spricht, was jetzt zu lassen und zu thun sey. So fehlen der Jugend zwey Gesellschafter, denen an Unterhaltung nichts gleich kommt. Wer anders soll sie ersetzen als ihre erwachsenen Freunde; von ihnen erwartet sie Stoff zur Thätigkeit, bald durch ernste Beschäfftigungen, bald durch Spiel.

3.) Arbeiten, ernste Beschäfftigungen und Umgang mit Erwachsenen sind *künstliche* Rollen der Jugend, in welchen sie auf dem grofsen Schauplatze allmählig debitirt; Spiele sind natürliche Rollen derselben in ihrem jugendlichen Paradiese. Dort erscheint sie im verstellenden Bühnengewande, hier in klarer Nacktheit; daher ists dort oft schwer, hier immer leicht ihren wahren Charakter zu erkennen. Selbst die Nei-

gung zur künftigen Lebensart scheint hier und dort beym Spiele durch.

4) Gleichgültigkeit gegen alles Wissenschaftliche ist dem Erzieher in seinem Zöglinge ein Fehler, der alle seine Geduld auf die Probe stellt. Er arbeitet an einem Bäumchen, das weder Blüthe noch Frucht verspricht; er sieht am Ende keine Folge von dem, was er gethan hat; seine Gehülfin, die natürliche Wifsbegierde der Jugend, ist abwesend. Er verliert bald alle Hoffnung, weil er den Grund dieser Gleichgültigkeit im Temperamente des Kindes zu finden glaubt. Er lasse es spielen; ist es hierbey theilnehmend, eifrig und thätig: so liegt die Schuld der Gleichgültigkeit nicht im Kinde, sondern in einer Veranlassung von aufsen her. Aber auch selbst dann, wenn es von der Natur Opium erhielt, müfste sich, dächte ich, durch Spiele, besonders durch Bewegunsspiele, viel ausrichten lassen.

5) Es giebt eine gewisse Empfindlichkeit, die es macht, dafs wir leicht jede Kleinigkeit übel nehmen und diefs sogleich durch unser Betragen äufsern. Wie schlecht man damit in Gesellschaften fortkomme ist bekannt; wer fafst ein Gefäfs gern an, das gleich zerbersten will, wenn man es berührt. Es giebt Leute, die aus Unempfindlichkeit und gutem Humor Jedermann gern zum

Ball dienen, und in das Gelächter über sich mit einstimmen. Geschieht dieſs aus Mangel an Delikatesse, oder vermöge einer gewissen Stumpfheit, so ist es zwar ein bedeutender Fehler; aber ein gröſserer, wenigstens weit unerträglicherer, ist jene Empfindlichkeis. Jener Unempfindlichere befindet sich überall wohl und seine Gesellschaft sieht ihn nimmer gern; er heiſst ein Mann, mit dem es sich gut auskommen läſst, der nichts übel nimmt; dieser, der übertrieben Empfindliche, leidet bey jedem kleinen Anlasse; die Züge des Miſsvergnügens und der Bestürtzung drücken sich schon auf sein Gesicht, wenn er wegen eines kleinen Versehens, wegen einer kleinen Ungeschicklichkeit und dergleichen nur im mindesten belächelt wird, es ist ihm unmöglich, dieſs zurückzuhalten und eben dadurch wird er unangenehm. Diese Art von Empfindlichkeit abzustumpfen, das Auslachen im gehörigen Falle mit einer gewissen männlichen Fassung und Freymüthigkeit ertragen zu lernen, dazu sind manche Spiele sehr gut. Sie gewöhnen durch Spaſs zum Ernste; lernt man das Necken und Belachen erst in der scherzenden Spielwelt ertragen, so übernimmt man es auch mit mehr Leichtigkeit in der ernstlichen Welt. Hat jener Fehler seinen Grund in einer zu groſsen Reizbarkeit der Nerven, folglich im Körper, so können Leibesübungen, folglich auch bewegen-

de Spiele im Freyen, durch ihren Einfluſs auf jenen ihn oft ganz wegschaffen, wenigstens vermindern; entstand er durch eine zu zärtlich und zu isolirte Erziehung, wobey sich jedes Kind leicht an eine gewisse, bestimmte Behandlung gewöhnt und jede andere sehr übel findet, und aufnimmt: so ist das Spiel das vortrefflichste und sichtbar wirksamste Mittel. Dieser Fehler weicht nicht der vernünftigen Vorstellung und Ueberredung, sondern bloſs der Uebung und Erfahrung. Knaben der Art müssen häufig aufgezogen, belacht, über ihre Empfindlichkeit besonders von *ihres Gleichen* getadelt und geneckt werden; nicht vorsetzlich, aber wohl durch den natürlichen Anlaſs eines Spiels.

6) Um die Herzen der Kinder zu gewinnen, spiele man mit ihnen; der immer ernste, ermahnende Ton kann wohl Hochachtung und Ehrfurcht erwecken, aber nicht so leicht das Herz für natürliche, unbefangene Freundschaft und Offenherzigkeit aufschlieſsen. Am offensten ist man immer nur gegen seines Gleichen; die eigenthümliche Gesinnung der ältern und der höhern Classe machen uns zurückhaltender, darum gesellt sich Gleich so gern zu Gleichem. Durch Spiele *nähert* sich der Erzieher der Jugend, sie öffnet ihm ihr Herz um so mehr, je näher er kommt, sie handelt freyer, wenn sie in ihm den

Gespielen erblickt, und er findet Gelegenheit zu Erinnerungen, die beym Studiren nicht veranlast werden würden. Ueberdem aber sind Erinnerungen um so fruchtbringender, je gleicher an Alter und Stande der uns ist, welcher sie giebt. Wir hören dann in ihm die Stimme unserer eigenen ganzen Classe. Darum bessert die Ermahnung, die ein Zögling dem andern im Stillen und im Bunde der Freundschaft und Gleichheit giebt, gewöhnlich mehr, als die des Lehrers; im Munde des letztern klingt sie zu erwachsen, zu alt, in dem des andern eben jung genug, um befolgt zu werden.

7) Spiele bilden auf die mannichfaltigste Art den Gang des menschlichen Lebens mit einer Lebhaftigkeit im Kleinen nach, die sich auf keinem andern Wege, durch keine andere Beschäfftigung und Lage der Jugend erreichen läst. Den nirgends ist die Jugend in ihren Handlungen, in ihrem ganzen Betragen so wenig von Seiten der Erwachsenen beschränkt, nirgends handelt sie daher natürlicher, freyer und dem Gange des menschlichen Lebens gleichlautender, als hier. Hier ist eine kleine Beleidigung, Uebereilung, Unbilligkeit, Prahlerey, Ueberlistung, die Fehlschlagung einer Hoffnung, ein unangenehmer Charakter, ein langsamer Kopf, ein Pinsel, ein Geck, eine Ueberlegenheit an Geistes-

und Körperkräften zu ertragen; hier ist Anlafs zum Schmerz und Kummer, so wie zur Freude und Fröhlichkeit; hier ist Gelegenheit zur Schätzung der Gefälligkeit, Geschicklichkeit, Güte u. s. w. im Nebenmenschen. Der junge Mensch wird abgerieben, wie ein Kiesel im Bach; immer besser geschieht es früher als spät, nur sey der Strom nicht ganz verdorben und modrig. Eltern, die ihr eure Kinder eyländlich im kleinen häuslichen Kreise erzieht und sie von der übrigen Kinderwelt zurückhaltet, eure Meynung ist gut, aber euer Erziehungsplan gewifs sehr übel berechnet; ihr seyd in Gefahr eigensinnige, unduldsame, unerfahrne, und zu empfindliche Nachkömmlinge zu haben.

8) Spiele verbreiten im jugendlichen Kreise Heiterkeit und Freude, Lust und Gelächter. Wären alle Menschen stets lustig und vergnügt, sicher wurde nicht so viel Böses geschehen. Mürrische Laune ist nicht die Stifterin des Guten und Angenehmen; ja schon ein stets ernsthafter Charakter ist weniger moralisch vollkommen, als der aus Ernste und Scherz lieblich gemischte, bey gleicher Herzensreinigkeit. Die Anlage von allen dreyen wird angeboren, aber die Ausbildung liegt in Erziehung und in erziehenden Umständen. Jmmer bleibt es doch rathsam, die Jugend in einem heitern, fröhlichen Tone zu er-

halten und selbst Spiele zur Beförderung desselben in die Erziehung aufzunehmen. Jemehr die Jugend, jedoch von eigentlichem Leichtsinne entfernt, scherzt und lacht, je mehr man ihr Platz läfst, sich in ihrer natürlichen, liebenswürdigen Offenheit zu zeigen, um so mehr entfernt man sie von stiller trauriger Verschlossenheit, die nirgends angenehm ist; weil sie selbst bey der reinsten Sittlichkeit Mifstrauen einflöfst; kurz um desto besser gedeihet sie an Leib und Seele. Der heil. Bernhard, den ich oben anführte, soll eben so wenig Erzieher seyn, als der heil. Basilius, der das Lachen aller fidelen Christen für unerlaubt hielt, und damit die Zahl voll werde, die heil. Gorgonie nicht Erzieherin, weil sie alles Lachen verabscheuete und selbst das Lächeln als eine Ausschweifung betrachtete. *) „Jemehr sie zum Lachen reitzen“ sagt Basedow von den Spielen, **) desto zweckmäfsiger sind sie. Ich wollte, dafs auch die Erwachsenen, so wohl unter den geringern als vornehmern Ständen mehr scherzten und lachten, als geschiehet. — Das Lachen ist eine menschliche Handlung, die sowohl Leib als Seele übt und

---

*) Ihr Bruder Gregorius nazianz. lobpreiset sie deshalb in seiner Leichenrede.

**) Elementaibuch 1. S. 62.

stärkt, und muſs also ihre Zeit haben, was auch die blödsinnigen und gallsüchtigen Andächtler davon sagen mögen. „ Er giebt sogar einem Verleger den Rath, ein Werk von 4 bis sechs Alphabeten unter dem Titel: die *unschuldigen Lacher* zu übernehmen.

9) Spiele sind nöthig zur Erhaltung der Gesundheit, zur Stärkung, Uebung, Abhärtung des jugendlichen Körpers. Daſs hier weder von Karten noch Würfeln und Hasardspielen die Rede sey, sondern einzig von Bewegungsspielen im Freyen, versteht sich von selbst. Ich habe sehr vielfältig und lange Gelegenheit gehabt, den Einfluſs dieser Spiele, so wie der Leibesübungen überhaupt, auf manchen Verweichlichten, Furchtsamen, körperlich Bequemen, Unthätigen und Ungeschickten zu beobachten und ihn immer vortrefflich gefunden. Da ich hierüber schon vieles in meinem Buche über die Leibesübungen *) gesagt habe: so fällt hier alle weitere Auseinandersetzung weg.

Dieſs sey genug über den Nutzen der Spiele. Sie haben auch ihre Nachtheile, das ist nicht

---

*) Gymnastik für die Jugend, enthaltend eine praktische Anweisung zu Leibesübungen. Ein Beytrag zur nöthigsten Verbesserung der Erziehung. Schnepfenthal in der Buchhandlung der Erziehungsanstalt. 1793. 697 S. 8. mit Kupfern und Rissen, 3 Rthl.

ganz zu leugnen. Plato meynt, es sey nichts schädlicher als den Kindern vielerley Spiele zu geben, weil sie dadurch flatterhaft, zum Ueberdrusse und zur Begierde nach Neuerungen gewöhnt werden. Ich habe das Original nicht bey der Hand*) die Rede scheint mir vielmehr von *Spielzeugen* zu seyn. Dann ist nichts wahrer.**) Es ist indefs nicht nöthig nach Griechenland zu gehen; ich habe selbst Gelegenheit genug gehabt den Einfluſs der Spiele auf eine Kindergesellschaft zu beobachten, die übermäſsig groſs genug ist, um ihn zu verrathen; denn eben durch die Gröſse einer solchen beyeinander lebenden Gesellschaft wird der Einfluſs des Spieles verstärkt. Ich habe bemerkt, daſs bey weiten nicht alle, sondern nur manche Kinder flatterhaft dadurch werden, dann mehr ans Spiel als an die Arbeit denken und in eine etwas zu muthwillige Stimmung gerathen. Dieſs sind jedoch gewöhnlich nur solche Knaben, deren Lebhaftigkeit oft

---

*) Sondern nur Hochheimers System der griechischen Pädagogik II. S. 125.

**) Auch Locke erklärt sich ganz dagegen in seinem 19ten Abschnitte, und zwar so vortrefflich, daſs ich solche Eltern bitte, diese Stelle zu beherzigen, welche ihre Kleinen aus Liebe mit allerley Spielsachen gleichsam überschütten. Solche Sachen sollten sich die Kinder selbst machen.

leicht bis an Wildheit hervorspringt. Am auffallendsten zeigt sich diefs im Frühlinge, zur Zeit wann alle Geschöpfe in eine gewisse freudige Rebellion verfallen, zur Zeit wann in Frankreich die Väter einer gewissen Congregation, die sich vorzüglich mit Unterricht beschäfftigte bey ihren Schulvisitationen den Rectoren zuriefen:

„Voilà un tems orageux qui s'eleve; vos „écoliers vont devenir intraitables: mettez-„vous donc sur vos gardes, armez vos bras „et doublez les châtiments!“

Es ist nicht blofs wahrscheinlich, dafs die Jahreszeit dann mehr thut als das Spiel; eigene Beobachtungen überzeugen hier am besten.

Sollte denn die Jugend allein kalt bleiben, wann die Natur an der Wiedergeburt aller Geschöpfe arbeitet und aller Säfte in Wallung gerathen? — Indefs wenn wir auch nichts auf die Jahreszeit, alles auf die Spiele schieben, so wird ein verständiger Kinderfreund jene Flatterhaftigkeit theils durch Vorstellungen, theils durch Methode zu mäfsigen wissen; und überdem bleibt es auch eine sehr wahre Bemerkung, dafs solche lebendige Kinder häufig nur dann die gröfste Aufmerksamkeit zum Unterrichte mitbringen, wann ihr Körper durch Bewegung bis zu einem gewissen Grade ermüdet ist.

Spiele benehmen der Jugend die Lust zu arbeiten, sie sehnen sich nach dem Spiele und vernachläfsigen die Arbeit. Das ist nicht zu leugnen. Nur ein sehr kleiner Menschentheil arbeitet aus dem wahren Grundsatze der Vervollkommnung und Stiftung des Guten um sich her; könnten die andern ihren Magen beyseite legen, auf ihrer Oberfläche, wie Schafe, die Kleidung reproduciren und in selbstgewachsenen Häusern wohnen: sie arbeiteten wahrhaftig nichts, sondern amusirten sich nur; denn wenn auch dem Menschen Thätigkeit angeboren wurde, so liebt er doch nicht gleich die, welche mit trockner Anstrengung verbunden ist, sondern nur die, welche ihm Vergnügen macht; jene gewinnt er nur erst allenfalls durch *Gewohnheit* und *Geläufigkeit* (Rutine) lieb. Wenn *Grundsatz* und *Nothwendigkeit* die einzigen Triebfedern sind, die Hand und Kopf der Menschen in Action setzen, so gehören sie auch *beyde* in den Plan der Jugenderziehung, weil wir für diese Welt erziehen. Es ist daher nicht genug, jenen Grundsatz der Vervollkommnung einzuprägen, sondern auch baare *Nothwendigkeit* halte den Arbeitsplan für die Jugend aufrecht, bleibe, so lange es seyn mufs, der Sporn ihrer Thätigkeit, bis *Geläufigkeit* und *Liebe* zur Arbeit entsteht. Man hat von Spielen nichts zu besorgen bey Kindern und Jünglingen, die

von der Heiligkeit jenes Grundsatzes überzeugt sind, nichts bey solchen, deren Arbeitsplan nach unabänderlichen Gesetzen feststeht, bey denen es Gesetz ist: *erst Arbeit, dann Spiel.* Aus dem Bisherigen ergiebt es sich ganz deutlich, dafs der Grund der Arbeitsscheue nicht sowohl in den Spielen, sondern in einem Fehler der Erziehung liegt, der sich auf einen Berechnungsfehler der natürlichen Thätigkeit gründet.

Man hat die sehr üble Gewohnheit, Kinder durchs Spiel zur Arbeit zu reizen: wenn du recht fleifsig bist, sollst du auch spielen!

„Um der Spiele willen sich anzustrengen, sagt dagegen so gut ein ehrwürdiger Alter: und zu arbeiten, ist thöricht und kindisch; aber spielen, um zu arbeiten, ist recht.“ *) Es ist unpädagogisch und unverantwortlich, der Jugend den Zweck der Arbeit auf solche Art zu verrücken.

Was den Muthwillen beym Spiele selbst betrifft, so mufs die Gegenwart des Erziehers so viel Gewicht haben, ihn gehörig nieder zu drücken. Endlich aber bleibt es ja immer noch ein sehr natürliches Mittel, jedem Kinde, das, veranlafst durch Spiele, in jene Fehler verfällt, an-

*) Aristot. Eth. X. 7. Σπουδαζειν δε και παυεσθαι παιδιας χαριν ηλιθιον φαινεται και λιαν παιδικον. παιζειν δε ὁπως σπουδαζῃ ορθως εχειν δοκει.

zudeuten: du kannst nicht mitspielen, weil das Spiel einen nachtheiligen Einfluſs auf dich hat; suche des Spiels Herr zu seyn, dann nur sollst du spielen u. s. w.

Es giebt mehrere Arten von Spielen, *Sitzende**) *Bewegende, Instructive, Gesellschaftsspiele, Karten- Würfel-* und *Hasard-Spiele. Welche Spiele sind die besten? welche soll man vorzüglich spielen?*

Ich bin weit davon entfernt, die eigentlich sitzenden, nämlich *Würfel-* und *Hasardspiele* zu befördern, daſs es vielmehr bey diesem Buche eine meiner Hauptabsichten ist, den Geschmack an denselben, aus den jugendlichen Zirkeln verdrängen zu helfen. Diese abscheulichen Spiele, die weder für Körper noch Geist etwas leisten, sondern für beyde gleich schädlich sind, gehören entweder auf die unterste Stufe der Menschheit, in die Hände des rohen Wilden, der nicht denken kann; oder in die des schwachen Verfeinerten; der nicht denken mag, sondern nur leidend sich vom Zufall kitzeln läſst. Beydes soll die gutgezogene Jugend nicht seyn, sie

---

*) Spiele sitzen freylich nicht, so wenig als Lebensart sitzt, und doch sagt man SITZENDE LEBENSART. SITZESPIELE wäre freylich besser, ist aber ungewöhnlich.

müsse also beyderley Spiele gar nicht kennen lernen. Auch die besten Kartenspiele gehören nicht in den Bildungsplan der Jugend. Wenn ich sie auf der einen Seite dem Manne, dessen Kräfte den Tag über die Handarbeiten zerbrachen, am Abend nicht ganz entreifsen möchte, ob sich gleich weit bessere Spiele an ihre Stelle setzen liefsen: so bleiben sie doch auf der andern Seite für alle die, welche nicht mit ihm im Falle des Handarbeitens sind, verwerflich. Der Lydische König Atys war nach Herodot der Erfinder der meisten altgriechischen Spiele. Sein Land kam in unabwendbare Hungersnoth; Noth weckt jede Kraft, bey ihm die Erfindungskraft; so erhielten die Spiele einen majestätischen Ursprung. Er verkürzte durch sie seinem Völkchen die Zeit, welche es beym Hungern natürlicher Weise sehr langweilig finden mufste. Er theilte es in zwey Theile; der erste afs heute, indefs der andere spielte; morgen wars umgekehrt. Jedermann wird mit diesem Zuge eines königlichen Kopfes zufrieden seyn; wer wird aber nicht lachen, wenn er zugleich vernimmt, dafs Atys auch Bewegungsspiele z. E. das Ballpiel vornehmen liefs, das wohl bequem ist, den Hunger zu erregen, aber nicht zu stillen. Im Grunde ist doch diese Albernheit noch nicht so grofs, als eine ähnliche, die von den kultivirtesten Classen

der Europäer begangen wird, welche doch wohl einsichtsvoller seyn sollten, als weyland König Atys zwey und ein halb Jahrhundert vor dem Trojanischen Kriege? Was würde denn wohl dieser sagen, wenn er von ihnen hörte, dafs sie sich nach sitzenden Kopfarbeiten, an sitzenden, den Kopf eben so sehr angreifenden und die fatalsten Leidenschaften erregenden Spielen erholen wollen; dafs sie in ihren Gesellschaften, vor und nach dem Essen, an den Spieltischen stundenlang, halb stumm, wie angenagelt zubringen. Weh dir o Jugend, wenn du dich nach dieser lächerlichen Sitte richtest; es wäre fast besser, du spieltest unter König Atys lieber bis zum Hungerstode, als hier bis zur Verderbung deines noch gesunden Geistes und Körpers. Im Charakter einer Nation müfste es für jeden Verständigen ein sehr schäzenswerther Zug seyn, wenn sie jene Spiele, wo nicht durchaus verschmähete, doch weit minder begünstigte, als gesunde *Uebungs*- und andere unschuldige Spiele. Wie schlecht kleidet es Herkules, wenn er das Symbol seiner Stärke, die Keule verwirft, das Spiel seiner rüstigen Muskeln hemmt und weibisch am Spinnrocken tändelt. Ihm gleichen die sogenannten edlern Volksclassen, die, urspünglich stark und tapfer, im Schofse der Weichlichkeit ihre Kräfte, so wie ihre Waffen, verrosten

liefsen. Sitzende, besonders Karten- und Hasardspiele haben hierauf seit langer Zeit einen unglaublichen Einfluſs gehabt. Ich entlasse sie hier auf immer, indem ich ihnen zum Abschiede den Vers in den Mund lege.

„Initio furiis ego sum tribus addita quarta.“

Jetzt bleiben uns, in Rücksicht der obigen Frage, noch eine ganze Menge verschiedenartiger Spiele übrig. Manche von ihnen sind vorzüglich auf Uebung des Körpers, andere auf Uebung des Geistes, entweder ganz allein bey völliger Ruhe des Körpers abgezweckt, oder sie lassen bald mehr bald weniger Bewegung des Körpers zu. Die Entscheidung jener Fragen wird sich am besten aus dem Zwecke des Spielens überhaupt ergeben. Warum spielt man? Der Zweck ist immer

a) Unterhaltung gegen Langeweile oder

b) Gewinn oder

c) Erholung von Arbeit.

a) Wer lange Weile empfindet, sucht sich zu unterhalten. Hat er blofs diesen einzigen Zweck, so sind alle Arten der Spiele gleich gut, für die sein Geschmack, im Vertrage mit Zeit und Ort, entscheidet. Hier ist mithin gar kein Mafsstab zur allgemeinen Entscheidung. Ueberdem aber gehöret Langeweile nicht in das Leben des thätigen Menschen und eben so wenig in die Erziehung.

b) Vom *Gewinn* ist hier eben so wenig die Rede als von Eroberung der Haselnüsse und Mandeln; aber der Gewinn an Geistesvervollkommnung an Bildung und Stärkung des Körpers kommt hier schon in mehr Betrachtung; denn das Leben ist kurz und die Reihe der Glieder in der Kette der Ausbildung lang. Allein zur Entscheidung der obigen Frage kann diefs wenig beytragen, denn alle an sich guten Spiele, sowohl die sitzenden als bewegenden, gewähren diesen Vortheil und für die Anwendung der verschiedenen Spielarten wird dadurch nichts entschieden.

c) Erholung ist der rechtmäfsigste Zweck bey allem Spiel. Nach ihm wird die Entscheidung der obigen Frage äufserst leicht. Erholung ist Bedürfnifs, so wie Schlaf. Sie gründet sich immer auf *Abwechselung* der Beschäfftigungen. Diese sind hauptsächlich von zweyerley Art geistig und körperlich. Wäre der menschlichen Natur, besonders der Jugend, stete *ernste* Beschäftigung erträglich: so würde in der Abwechselung geistiger und körperlicher Arbeiten schon die vollkommenste Erholung liegen. Allein sie will auch Abwechselung zwischen *Ernst* und *Scherz*, weil hierdurch die *Erholung* zu einem weit *höhern* Grade gesteigert wird. Aus diesem natürlichen Gesetze der Abwechselung fliefst die Beantwortung der obigen Fragen: alle Spielarten, so-

wohl die sitzenden als bewegenden, sind an sich *gleich gut*, so wie sich dieſs auch schon aus *a* und *b* ergab. Ihre Anwendung beruht auf den vorhergegangenen ernsten Beschäfftigungen; *waren diese geistig, so sey das Spiel körperlich und so umgekehrt.* Dieser Grundsatz ist so einleuchtend, daſs sich schwerlich etwas Gründliches dagegen einwenden läſst. *Sitzende* Spiele gehören folglich hauptsächlich nur denen zu, die wenig mit dem Geiste, alles mit dem Körper unter viel Bewegung arbeiten; *bewegende* dem ruhigen, sitzenden Handarbeiter, so wie dem Freunde der Wissenschaften und Künste. Aber Dank sey es unserer widernatürlichen Lebensart unsre Gelehrten, Künstler, unsre Vornehmen, kurz die, welche in China lange Nägel tragen würden, spielen wie Krieger, Fechter und Pflüger; vom Schreibtische gehts zum Schach, aus dem Kabinette oder vom langen Gastmale zur Karte.

Die geistige Ausbildung bleibt bey der Erziehung das Hauptwerk, weil der Geist eigentlich den Menschen macht. Man habe Nachsicht mit diesem sehr bekannten aber hier sehr brauchbarem Gedanken. Muſs man die Wahrheit desselben anerkennen, so sollte geistige Ausbildung nach Maſsgabe des zu bildenden Gegenstandes, immer mit Ernst getrieben, nie zum Spiele gemacht werden, um dadurch Erhohlung für Arbei-

ten des Geistes zu verschaffen; einmal, weil diese Erholung nicht ächt ist, zweytens weil man dadurch aus der natürlichen Ordnung heraus tritt und dem Körper in seine Rechte fällt; je weniger dieser aber noch ausgebildet ist, um desto mehr sollte man auf seine Rechte halten. Bewegende Spiele sind folglich für die Jugend zur Erhohlung ihres noch schwachen Geistes die zweckmäfsigsten und vorzüglichsten. Allein dieser an sich wahre Satz leidet doch sehr häufige Ausnahmen, die durch Zeit, Ort und Umstände veranlafst werden. Die Jugend sitzt nicht immer, sie hat oft den Tag über hinlängliche Bewegung gehabt, Zeit und Ort verbieten Bewegunspiele, dann sind alle andern Arten zweckmäfsig.

Man findet in diesem Buche eine grofse Menge Spiele; eine noch gröfsere habe ich verworfen. Ich bin meinen Lefern Rechenschaft schuldig; diese will ich jetzt geben, indem ich meine Gedanken über die nöthigen Eigenschaften der Spiele überhaupt darlege.

Wir überlassen den frivolen Gesellschaften der erwachsenen alle Spiele, die mit Zweydeutigkeiten, Anspielungen auf Liebe, Küssen u. s. w. gewürtzt sind. Die Jugend spiele nur *unschuldig*, nichts schmückt sie so sehr, als Unschuld.

Kein Spiel für sie sey *unehrbar*, führe etwas *Unsittliches* mit sich; doch setze ich hinzu, dafs in meiner Moral für Kinder Lachen, Lermen, lautes Rufen, Laufen und Springen am rechten Orte und zur rechten Zeit, nicht zu den Unsittlichkeiten gehören.

Kein Spiel enthalte etwas gegen das Gefühl des *Edlen* und *Schönen*, wenn es auch nicht zur Verstärkung dieses Gefühls beyträgt. Ich hoffe, man soll hier kein Spiel der Art finden. Hineintragen kann man freylich jede Unsittlichkeit, das wird nicht meine Schuld seyn, sondern die des Tones der Gesellschaft. Knaben spielen oft Dieb, sie verurtheilen und hängen, das ist häfslich und thracisch roh wie die Anchonä.

Ein Spiel kann *kindisch* seyn, das ist kein Fehler, wenn es für Kinder ist; aber ein Spiel kann nach dem feinen Tone ehrbar, oder angemessener gesprochen, reizend und schön seyn, und ist für Kinder noch unehrbarer als für Erwachsene. Diefs sey meine kurze Schutzrede für kleine Tändeleyen, die man hier und dort finden wird.

Gefährliche Spiele taugen nichts, denn mit Gesundheit und Leben ist kein Scherzen. Ich habe daher, manches Spiel, das durch seine Neuheit gefallen haben würde, unterdrückt. Doch gebe ich noch zu bedenken, dafs *gefährlich* ein sehr be-

ziehender (relativer) Begriff sey; man ist selbst im Sofa nicht sicher.

Kein Spiel sey endlich *leer* von allem Gehalte, von allem Nutzen; Niemand handelt gern ohne Absicht. Spiele müfsen daher *Uebungen* seyn, die fur die Jugend (für die Alten auch) auf irgend eine Art vortheilhaft sind. Sie müssen den Körper bald mehr bald minder bewegen und seine Gesundheit befördern, es geschehe nun durch Laufen, Springen u s. w. oder durch fröhliches Lachen und sanftere Bewegung. Sie müssen Schnelligkeit, Kraft und Biegsamkeit in die Glieder bringen, den Körper bald zufällig, bald absichtlich gegen Schmerz abhärten und bald diesen, bald jenen Sinn in lebhafte Tkätigkeit setzen. Sie müssen für die Jugend unterhaltend seyn, bald ihre Erwartung, bald ihre Ehrliebe, bald ihre Thätigkeit spannen, bald ihre zu grofse Empfindlichkeit abstumpfen, ihre Geduld prüfen, ihre Besonnenheit und ihren jugendlichen Muth gewissermafsen auf die Probe stellen. Sie seyen endlich Uebungen fur Beobachtungsgeist, Gedächtnifs, Aufmerksamkeit, Phantasie, Verstand u. s. w.

Wir haben kein Spiel, das diesen vielsagenden Forderungen allein und vollkommen Gnüge leistet; aber doch viele, die sich diesem Bilde

sehr nähern, wenigstens bald dieser bald jener Forderung entsprechen.

Der menschliche Geist ist in Spielen sehr sinnreich, denn sagt Leibnitz: il s'y trouve à son aise. Das ist eine grofse Lobrede auf die Spiele in wenig Worten. Die Zahl der Spiele ist wirklich Legion. Jener grofse Mann bringt sie unter drey Classen, er theilt sie *a*) in solche, die blofs auf Zahlen beruhen, *b*) bey denen es noch auf eine bestimmte Lage der Dinge ankommt, („où entre encore la situation") und *c*) in bewegende. *) Mir gefällt diese Abtheilung nicht, theils weil sie nicht alle Spiele umfafst, theils, weil sie blofs nach dem Materiale des Spiels gemacht ist, welches bey den Spielen bey weiten nicht die Hauptsache ist. Nach der gewöhnlichen Classification zerlegt man die Spiele in *sitzende* und *bewegende*, das ist gut, wenn man aber ferner von Gesellschafts, belehrenden und Hasardspielen redet, so ist hier nichts als Verwirrung der Begriffe.

Die einzige richtige Abtheilung der Spiele, mufs, so scheint es mir, von ihrem Hauptprincipe, nämlich von der *Thätigkeit* hergenommen

---

*) In einem Briefe an den Mathematiker Remond. Oevres Tome 5. p. 28.

werden, indem man sie nach den verschidenar-
tigen Aeufserungen derselben ordnet. Im Körper
ist nicht der Quell der Thätigkeis, daher giebt es
gar keine reinen Körperspiele, man müfste denn
passive Bewegungen des Körpers dafür annehmen; sondern allein im Geiste. Eben daher sind
alle bewegenden Spiele mit Uebungen der Geisteskräfte verbunden. Allein der Trieb zur Thätigkeit äufsert sich oft mehr durch den Körper,
daher körperliche oder *Bewegungsspiele*; oft
mehr und oft ganz *allein* durch geistige Kräfte,
daher Spiele des Geistes, die man *sitzende*, besser *Ruhespiele* nennt, weil der Körper dabey
weniger, gleichsam nur beyläufig oder auch gar
nicht in Bewegung gesetzt wird. So entstehen zwey *Klassen* der Spiele. Eine scharf abschneidende Theilungslinie, die durch die Natur der Sache selbst sich zöge, seheint beym
ersten Anblicke zwischen beyden Klassen
nicht Statt zu finden, sie ist aber allerdings
da, zwischen dem gröfsten Theile der Spiele.
Nur bey manchen hält es schwerer, ihre Classification zu entscheiden. Bey diesen, so wie überall, untersuche man den Werth der Uebung,
die sie auf der einen Seite für den Körper, auf
der andern für den Geist gewähren. Ist jene
bedeutender als diese, so gehören sie unter die
Bewegungsspiele und so umgekehrt, So ist z.

E. das Spiel, *der König ist nicht zu Hause* mit körperlicher Bewegung verbunden, allein die Uebung der Aufmersamkeit ist doch überwiegender und bedeutender, als die wenige Bewegung im Zimmer, ich rechne es daher zu den Ruhespielen; so bald aber dasselbe Spiel, unter dem Namen *der Bildhauer ist fort*, im Freyen getrieben, mit mancherley Körperstellungen, auch mit Laufen und Springen verbunden wird: so hat die Körperbewegung hier mehr Werth als die Uebung der Aufmerksamkeit, folglich gehört es dann unter die Bewegungsspiele.

Die Thätigkeit des Geistes, die ohne Ausnahme bey allen Spielen statt findet, wirket durch die verschiedenen Erkenntnifskräfte, bald durch die Phantasie, bald durch das Gedächtnifs, bald durch den Witz u. s. w. Wenn auch diese Kräfte in ihren Aeuserungen nie völlig getrennt erscheinen, sondern, wie die Theile einer Maschine, immer in einer gewissen Verbindung wirken: so zeigt sich doch bald diese bald jene allein, oder mit einer andern gemeinschaftlich, vorzüglich wirksam. Hierdurch entstehen die verschiedenen *Ordnungen* der Spiele, nämlich:

1 Spiele des Beobachtungsgeistes und des sinnlichen Beurtheilungsvermögens
2 — der Aufmerksamkeit,
3 — des Gedächtnisses,

4 — der Phantasie und des Witzes.
5 — des Verstandes und der höhern Beurtheilungskraft.
6 — des Geschmacks.

Endlich ist bey einem Systeme der Spiele wegen der Methode im Vortrage noch Rücksicht zu nehmen auf das Materiale dieses besteht in Kugeln, Bällen, Scheiben, u. s. w. oft selbst in den spielenden Personen. Hierdurch entstehen die verschiedenen *Arten* der Spiele, als *Ballspiele*, *Kugelspiele*, *Scheibenspiele* und *Gesellschafftsspiele*, zu welchen letztern alle diejenigen gehören, bey denen die Personen selbst das Materiale ausmachen.

Erste Classe

Bewegungsspiele.

SENECA.

Indulgendum est animo, dandum subinde otium, quod alimenti et virium loco sit; et in ambulationibus apertis vagandum, ut coelo libero et multo spiritu augeat attollatque se animus-

de tranquill. animi.

das ist:

Dem Geiste gebühret Nachsicht und öftere Muſse zur Nahrung und Stärkung; streif' im Freyen umher, daſs er unter offenem Himmel durch freyes Athmen sich stärk' und erhebe.

A. Spiele des Beobachtungsgeistes und des sinnlichen Beurtheilungsvermögens.

Zu dieser Ordnung gehören die meisten Arten der Bewegungsspiele. Der Beobachtungsgeist beschäfftigt sich mit den Eindrücken, welche die Sinne ihm zuführen; er ist die Kraft der Seele, sie genau zu betrachten, ihr Mannigfaltiges, ihre Aehnlichkeit, ihre Verschiedenheit auch bis ins Unmerkliche zu verfolgen, zu vergleichen. Bewegungsspiele sind ganz dazu geeignet, ihn stets zu beschäfftigen, weil sie auf sinnliche Eindrücke berechnet sind, nach deren richtiger Vorstellung und Beurtheilung sich der Spieler in seiner Action richten muſs; daher die Abstraction von allen Eindrücken, die nicht zur Sache gehören und die gespannte Aufmerksamkeit auf die entgegengesetzten. Das Beurtheilungsvermögen äuſsert sich gröſstentheils nur in Betreff der sinnlichen Eindrücke, es vergleicht und miſst unaufhörlich Richtungen, Entfernungen, Töne, Gefühle, Schwere des Spielmaterials und Ver-

hältnisse der Spieler selbst. So mufs das Aufsteigen eines Balles genau beobachtet, der Bogen desselben gemessen werden, wenn man ihn fangen will; so mufs die Richtung der Billardkugeln zu diesem oder jenem Loche genau bemerkt, die Kraft des Stofses nach den Entfernungen beurtheilt, d. i. abgemessen werden u. s. w. Bewegende Spiele sind daher kein blofses Durchschütteln des Körpers, sondern stets in einem hohen Grade verbunden mit Uebungen der untern Erkenntnifskräfte. Man redet und denkt daher von ihnen viel zu eingeschränkt, wenn man sie blofs *körperliche* Spiele nennt und keinen andern Nutzen von ihnen anerkennt, als Bewegung des Körpers. Ich rechne zu dieser Ordnung die folgenden Gattungen und Arten.

a) Ballspiele.

Bey Griechen und Römern war das Ballspiel eines der beliebtesten Spiele. Lacedaemon, Sycyon und Lydien stritten sich um seine Erfindung. Die Griechen hatten in ihren Gymnasien einen besondern Platz (Σφαιρηστηριον) zum Ballspiel und besondere Ballmeister dafür. Ja der Carier Aristonicus, Ballspieler des weyland grofsen Alexanders, erhielt von den Athenern nicht nur das Bürgerrecht, sondern sogar eine Statüe. Bey den Römern spielten es die angesehensten Personen. Jedermann hat wenigstens von den gro-

ſsen nun leider verschlossenen Ballhäusern der neuern Europäer gehört, und in Italien sieht man noch Leute von Stande auf öffentlichen Plätzen Ballon schlagen. So ist das Ballspiel von jeher geschätzt, bis ihm die Kartenkönige den Krieg ankündigten. Die Alten schätzten es auch, besonders in diätetischer Hinsicht. Die Sinnbilder an der Bildsäule des Arztes Herophilus bestanden in gymnastischen Instrumenten und darunter war auch der Ball; Galens Buch vom kleinen Balle enthält eine sehr warme Lobrede auf dieses Spiel, die auch noch auf unsere jugendlichen Ballspiele paſst. Mercurialis zählt vier griechische und eben so viel römische Hauptarten des Ballspiels (μεγαλην, μικραν, κενην σφαιραν und den etwas gewaltsam herbey gezogenen κωρυκον den *grofsen* und *kleinen* mit mehrern Unterarten, den *leeren* mit Luft gefüllten und den Korykus; ferner bey den Römern war der follis unser Ballon, der trigonalis ein kleiner Ball zum Zuwerfen und Fangen, der paganica von Leder mit Federn gestopft und der Harpastum. Anschauliche Begriffe von ihren Spielarten fehlen uns, aber ohne Zweifel ist in unsern jetzigen Ballspielen noch viel Klassisches, ohne dafs wir es wissen, so wie der Korykus, ein Gefecht mit einem von der Decke herabhängendem Sacke, der mit Feigenkernen, Mehl oder Sande gefüllt war, noch jetzt in China üblich ist.

1. Das Ballonspiel.

(Il Giuoco del Ballon grosso.)

In Italien ist das Ballonspiel zum Nationalspiel geworden, und wahrscheinlich möchte man es wohl nirgends in der Vollkommenheit spielen, als dort, wo es in den drey schönen Jahrszeiten das Lieblingsspiel in allen Städten ist. Hier fordern sich die vornehmsten Spieler verschiedner Städte oft auf 50 Stunden weit heraus, für einen bestimmten Preis, oder blofs aus Ruhmbegierde mit einander zu spielen. Die Bürger nehmen den lebhaftesten Antheil, unzähliges Volk versammelt sich hinter den Mauern der Stadt wo man gewöhnlich spielt und sitzt auf Gerüsten stufenweise umher, um diese nationelle Feyerlichkeit mit anzusehn. Man schreyet seinen Spielern Muth zu: *bravi*, *bravissimi e viva*, man klatscht Beyfall, man wettet dabey. Hier sieht man Edelleute und Personen von Charakter öffentlich mit jedem Handwerksmanne spielen, der geschickt darin ist, und der fertige Spieler kann sich dadurch in halb Italien berühmt machen. Ich werde daher bey der Beschreibung dieses Spiels das ganz benutzen, was Baretti und Jagemann davon erzählen.

Was ein *Ballon* sey, weifs bey uns Jedermann; ich will also nur erinnern, dafs man eine recht runde Blase wählen müsse, damit der lederne Ueberzug nicht länglicht auseinander getrieben werde. Das Schlagen dieses Balls geschieht bey uns mit der Faust, die blofs mit einem ledernen Handschuhe bekleidet wird; da aber die Faust ein ganz irregulärer Körper ist: so können die Schläge nicht die regelmäfsige Richtung erhalten, die das Spiel erfordert; ferner kann die Hand leicht Schaden nehmen, und es ist nichts ungewöhnliches, dafs man sich einen Finger auf einige Zeit lähmt. In beyden liegt vielleicht die Ursache, dafs die Italiener den Arm mit einer hölzernen *Schiene* bewaffnen, welche sie Bracciale nennen. Dieses Instrument hat einige Aehnlichkeit mit einem Muffe. Der Spieler steckt die Hand fast bis an den Ellenbogen hinein und hält es an einem Pflocke fest, der inwendig im Bracciale in die Quere befestigt ist. Aeufserlich ist das Instrument über und über wie ein Igel mit kurzen spitzigen Hölzern versehen, die vireckig geschnitten sind.

Man spielt am liebsten an einer hohen Mauer oder langen Reihe von Gebäuden. Zum vollkommenen Spiele müssen wenigstens 6 Spieler seyn, 3 auf jeder Partey; gemeiniglich aber ist

die Zahl der Spieler 12, so dafs jede Partey aus 6 besteht.

Anfangs ist der *Mittelpunkt* der Spielbahn die Gränzscheidung der beyden Parteyen, in der Folge aber jede Linie, welche diesen Punkt durchschneidet; denn so wie sich die beyden Parteyen in den Umkreisen des Platzes herumtreiben, so mufs sich jene Gärnzlinie mit herumdrehen.

Beym Anfange des Spieles wird der Ballon den Spielern von einer dazu bestimmten Person vorgeworfen und von diesem Augenblicke kömmt es darauf an, ihn aus seinem Felde in das der Gegenpartey zu schlagen. Diefs wird so lange fortgesetzt, bis er zur Erde fällt und liegen bleibt, dann verliert die Partey, auf deren Felde er liegt, weniger oder mehr Punkte (points), je nachdem er mehr oder minder weit in dasselbe hineingetrieben ist. Diefs kann jede Gesellschft bey uns leicht ausmachen; sie kann entweder überhaupt nur für das Liegenbleiben im Felde der Gegner Points zählen, ohne auf die Weite zu sehen, in welcher er von der Gränzlinie liegt, oder wirklich die Entfernung messen und für jede 10 Schuh einen Point mehr rechnen. Streift der Ballon eine Person, so wird sie um einen Punkt gestraft. Man spielt gewöhnlich bifs zu 60 Punkten.

Dieses Spiel hat fast alles, was zu einer guten körperlichen Uebung gehört. Es gewährt viel Vergnügen, giebt dem Körper viel Bewegung im Freyen und befördert seine Gesundheit und Schnelligkeit; es übt und stärkt den Arm, so wie das Augenmaafs, zumal wenn man sich auf wirkliche Messungen der Weiten einläfst, in welchen der Ballon auf dem Felde der Gegner liegt. Nichts ist hier natürlicher, als vor der Messung erst zu schätzen. Dadurch bekommt die Jugend aber bald das Maafs von 10 Schuhen als fixirtes Maafs in den Kopf, und das ist allerdings sehr nützlich. Auf die obige Art verdient das Spiel alle Empfehlung unter der Jugend; nur mufs sie es nicht auf die bey uns gewöhnliche Art spielen, wo man sich ohne Parteyen in einen Kreis stellt, den Ballon schlägt, ohne weiter einen Zweck zu haben, als ihn in der Luft zu erhalten, und wo jeder sucht, ihn zum schlagen recht oft für sich zu bekommen und zu behalten.

Das in England gewöhnliche Foodball ist auch ein Ballonspiel, wobey der Ball blofs mit den Füfsen geschlagen wird, so wie beym Giuoco del Calcio der Italiener, die es aber nur bey grofsen Freudenfesten spielen.

Schon bey den alten Griechen findet man das Ballonspiel unter der Benennung Επισκυρος und Επι-

κοινος *) und bey den Römern war es ebenfalls sehr gewöhnlich. Von ihnen verbreitete es sich, als ein klassisches Spiel, über den gröfsten Theil von Europa und ist noch überall bekannt. — Bey den Alten theilte sich die Gesellschaft in 2 Parteyen und diese stellten sich gleichweit von einer Linie (σκυρος) die mitten durchgezogen wurde. Im Rücken der Parteyen wurde wieder eine Linie gezogen und beym Spielen kam es dann darauf an, den Ball in das Gebiet der Gegner zu schlagen, vermittelst der Hände und Füfse. Hierbey kam es zu heftigen Stöfsen und Schlägen, so wie beym englischen Food-ball, wo jeder den schlägt, welcher den Ballon mit den Händen aufhebt. Daher der Nahme Sphäromachie. **)

---

*) Bulengerus leitet den Namen von der Linie ab, die zwischen den beyden spielenden Parteyen gezogen wurde und Σκυρος hiefs. Dasselbe Spiel hiefs auch Σφαιρομαχια defswegen, weil es nach gewissen Regeln mit Faustkampfe verbunden war. Dann mufs man es nicht mit der wirklichen Sphaeromachie verwechseln, wobey die Faustkämpfer, statt der Caestus, Metallkugeln in die Hände nahmen. Dafs aber die Sphäromachie mit dem Episcyrus einerley gewesen sey, sagt Pollux Lib, 9. εξεστι δε και Σφαιρομαχιαν ειπειν την επισκυρον της σφαιρας παιδιαν. Es führte auch den Namen des Harpastonspiels von dem Balle (ἁρπαστον) mit welchem es gespielt wurde. Mercurialis ist aber anderer Meinung, er rechnet den Harpaston zu der KLEINEN Ballart.

**) Bulengerus de lud. Vet. in Gronov. Thesaur antiq. graec. Tom. VII.

2. Das deutsche Ballspiel.

— Des regsamen Spiels, das einst Nausikaa spielte
Mit der Gefährtinnen Schaar auf röthlich blühender Kleetrift,
Das im erneueten Lenz rothwangige Knaben hinauslockt
Vor die Thore der Stadt zum Violensprossenden Anger,
Rings mit Linden umschirmt, des gliederbewegenden Ballspiels
Schäme sich keiner, und müfst er daheim es selbst vom Katheder
Oft muthwilliger Jugend verbieten, damit sie darüber
Nicht Cellarius mühsam gelernte Regeln vergesse.
Hier vergess' er sie selbst beym Ball, und lerne vergnügt seyn!

(Neubeck.)

Dieses noch nirgends bearbeitete Spiel verdient ganz vorzüglich eine genaue Beschreibung. Unterhaltend zu seyn, ist hier mein Zweck nicht; man suche diese trocknen Sachen zu verstehen, die Unterhaltung liegt in der Praxis.

Spielplatz. (Zeichnung 1.) Man bezeichne auf ebenem Rasen den Anfangs und Endpunkt X und Y der Spielbahn, etwa 30 bis 40 Schritte von einander, so ist die Vorbereitung fertig; will man aber genauer seyn, so werden die beyden Linien A B und C D etwa 30 Schritt lang

---

p. 913 und 14 und Sabbathier in seinen Exercices du Corps chez les Anciens Tom. I. p. 114 beschreiben dieses Spiel.

mit einem Stabe in den Boden gerissen und ihre Enden so wie auch die Stellen 4 und 5 mit Stäben bezeichnet. Hierdurch wird auch zugleich die Breite der Spielbahn bestimmt.

Die Linie A B heist das *Schlag*- C D aber das *Fangemal*.

Ball. Man macht ihn von sehr haltbarem wollenen Garne, ohne alle Zuthat, so fest und rund als möglich gewickelt, und mit durchnässten weifsem oder Dänischen Handschuhleder, so straff als möglich überzogen. Dieser Ueberzug wird nicht aus mehreren Stücken zusammengesetzt, sondern man nimmt dazu nur ein einziges, das beym Nähen nach und nach durch die Schere in 2 runde Klappen geschnitten wird, die durch eine Nath vereinigt werden, welche nicht ganz um den Ball geht. Ein guter Ball, von 2 Zoll Leipz. im Durchmesser, springt, stark niedergeworfen 25 Fufs hoch und ist neu fast wie Gummi elasticum. So schön diese Art Bälle auch ist, so wird sie doch weit übertroffen durch folgende. Man lege eine Flasche Gummi elasticum eine kurze Zeit in heifses Wasser, bis sie ganz geschmeidig auch leicht dehnbar geworden ist. Man zerschneide sie mit der Schere in einen einzigen möglichst schmalen Streifen, und wikkele von diesem unter steter Ausdehnung des Streifen einen Knaul, der fast so dick ist als

der Ball werden soll. Diesen sehr elastischen Knaul umwickele man mit wollnem Garne nur so viel, als nöthig ist, die Oberfläche des Gummi zu bedecken. Der Ueberzug wird nach obiger Art gemacht. Diese Bälle fliegen ausserordentlich gut und sind die regsamsten von allen. Auch erhält man sehr elastische Bälle, wenn man das locker gewickelte Garn so lange in Wasser legt bis es untergeht, dann den Ball äufserst fest wickelt, ihm flüchtig einen Ueberzug von Papier giebt, welches man mit Bindfaden darum bindet und dann diesen Knaul im Backofen so lange bäckt, bis das Papier dunkelgelb gesengt ist. Hierauf wird nach abgemachten Papier dem Knaul der obige Ueberzug gegeben. Die Bälle für die Ballhäuser werden von kleinen Stückchen wollenen Zeuge gewickelt, mit weichem Bindfaden regelmäfsig umwunden und mit weifsem Tuche überzogen. Die erste und zweyte Art halte ich für die beste zu diesem Spiele.

Ballstock (Racquette). Man hat unrecht ein breites Holz dazu zu nehmen; denn es widersetzt sich der Luft und man kann daher nie so starke Schläge thun, als mit einem völlig runden, nach dem Griffende zu etwas verjüngten Stocke, der von einem jungen Fichtenstämmchen gemacht ist. Nur mit solchen ist man im Stande den Ball 80 bis 100' hoch und bis an

100 Schritt weit zu schlagen. Das Griffende wird, um das Ausfliegen zu vermeiden, da, wo die Hand es umspannt, etwas ausgeschnitten, so dafs am Ende ein kleiner Knopf stehen bleibt. diese dünn geschnittene Stelle umwickele man entweder mit Bindfaden und überstreiche ihn ein Paarmal mit Leim, der nach dem Trocknen die nur wenig gefeuchteten Hände stark anhält, oder man versehe den Stab mit einem Riemen, durch welchen die Hand beym Anfassen greift.

Spiel. Auf unserm Platze versammelt sich eine Gesellschaft von 8, 10, 12 und mehrern Personen, klein und grofs durch einander. Freylich wird das Spiel weit angenehmer, wenn alle Fertigkeit darin haben. Die zwey geschicktesten Spieler werden zu Anführern angenommen, und diese haben die Anordnung des Spiels zu besorgen, kleine Streitigkeiten zu schlichten u. s. w. Ihr ertses Geschäfft ist es, die Gesellschaft in zwey Parteyen zu theilen, die sich in Spielfertigkeit ziemlich gleich sind. Diefs geschieht nach Anhang l. 1. Sind so beyde Parteyen gemacht, so mufs nun noch durch den Wurf eines Geldstückes (Anhang I. 2.) entschieden werden, welche von beyden die *Herrschende* und welche die *Dienende* seyn, das heifst, welche das Recht haben soll, den Ball zu *schlagen*, oder *aufzuwarten*. Hierauf nimmt das Spiel selbst seinen

Anfang. Beyde Parteyen sind unaufhörlich gegen einander in Arbeit; die *herrschende* sucht stets herrschend zu bleiben, und die *dienende* jener den Schlag abzugewinnen. Diefs ist der Hauptinhalt des Spiels; ich will ihn jetzt erst in Rücksicht auf jede Partey etwas mehr entwikkeln und dann die Regeln desselben nachholen.

1. *Beschäfftigung der dienenden Partey* Wir nehmen hier 6 Personen für jede Partey an. Der Anführer stellt sich und seine Gefährten beym Anfange des Spiels oder, nachdem seine Partey den Schlag verloren hat, jedesmal von neuem in die Plätze 1. 2. 3. 4. 5. 6. — die besten in 1. 2. 3. 6; denn die Seitenplätze können allenfalls weniger gut besetzt seyn. 1 und 2 müssen gut werfen, 3 und 6 den Ball gut fangen können.

Die Person in 1 heifst der *Aufwerfer*; er muls jedem Schläger den Ball zum Fortschlagen aufwerfen. Zu diesem Ende stellt er sich 2 Schritte vor dem Schläger, der in E ist, und wirft den Ball in der Mitte zwischen sich und jenem perpendiculär etwas über die Kopfhöhe aufwärts. Indem der Ball wieder zurückfällt, mufs ihn der Schläger aus der Luft fortschlagen. Alle übrigen Dienenden in 2. 3. 4. 5. 6. müssen der herrschenden Partey den Ball immer schnell ins Schlagmal schaffen, folglich beständig bald links,

bald rechts, bald rückwärts, bald vorwärts laufen und springen, um den Ball zu erhaschen, und dem Aufwerfer zu zuwerfen. Alles das muſs sehr schnell und flink von statten gehen; jeder muſs daher richtig zuwerfen und fangen können, links, rechts, mit beyden Händen und in allerley Lagen des Körpers selbst im vollen Laufen. Der Körper gewinnt bey diesem Geschäffte nach und nach sehr viel an Fertigkeit, Biegsamkeit und Stärke.

Unter der Verrichtung dieser Dienste ist es aber die Hauptabsicht der dienenden Classe sich vom Dienste zu befreyen, d. i. den *Schlag zu gewinnen*. Dieſs kann geschehen *a*) wenn ein Dienender den geschlagenen Ball aus der Luft fängt. *b*) Wenn er nach einem Schläger, der von X nach Y, oder zurückläuft, mit dem Balle wirft und ihn *trifft*. *c*) Wenn er den Ball in das Schlagmal X zu der Zeit schaffen kann, wann daselbst kein Schläger gegenwärtig ist. — Die beyden letzten Fälle werden in der Folge deutlich werden.

2. *Geschäfft der herrschenden Partey.* Sie genieſst das Vergnügen den Ball zu schlagen; aber jeder Schlag muſs von jedem Schläger erst dadurch erkauft werden, daſs dieser aus dem Schlagmale X nach dem Fangmale Y hin und zurückläuft.

Da er dieſs aber nicht kann, so lange der Ball in den Händen irgend eines Dienenden ist, der ihn beym Laufen damit zu werfen sucht: so muſs er entweder selbst den Ball fortschlagen, oder wenn er ihn verfehlt, so lange auf die Stelle X treten und daselbst warten, bis einer der folgenden Schläger den Ball fortschlägt und ihn dadurch *löst*; dann erst kann er fortlaufen. Kommt er nach Y und der Ball ist noch immer nicht in der Nähe, so kann er auch gleich wieder nach X laufen. Im entgegen gesetzten Falle aber bleibt er hinter Y stehen, bis ein guter Schlag geschiehet, der ihn wieder herein nach X löst.

Es ist oft der Fall, daſs von allen Schlägern nur noch ein einziger im Schlagmale ist, indem die andern schlecht geschlagen, oder den Ball ganz verfehlt haben und noch in X oder Y zum laufen stehen. Dieser einzige noch übrige Schläger heiſst dann der *Löser*, weil er die andern lösen muſs. Er hat das Recht *drey* Schläge zu thun, da man es sonst immer nur zu *einem* hat.

Wenn der *Löser* ein schlechter Schläger ist, so thut er seine 3 Schläge oft, ohne den Ball zu treffen; geschieht dieſs wirklich, ohne daſs von denen bey Y stehenden sich einer durch List und Schnelligkeit ins Schlagmal arbeitet: so ist der Schlag *verloren*, weil der Ball im Male liegt, ohne daſs daselbst ein gelöster Schläger ist. Hierauf

müssen es die draufsen stehenden Schläger nicht ankommen lassen, sondern sich mit List und Schnelligkeit wagen, irgend einen ins Schlagmal zu bringen, indem einige zu gleicher Zeit und von verschiedenen Seiten nach X zu laufen, und dadurch die Aufmerksamkeit der Dienenden zerstreuen. Aber so viel sichs thun läfst, mufs immer darauf gesehn werden, dafs der Löser ein guter Schläger sey, der den Ball nicht oft verfehlt. Beym Anfange des Spieles, wo die Ordnung des Schlagens noch nicht bestimmt ist, läfst daher der beste Schläger alle Andern vor sich schlagen und bleibt zuletzt, um allenfalls lösen zu können. Da aber im Fortgange des Spiels das Schlagen sich nach der Ordnung richtet, in welcher man früher oder später von Y nach X ankommt: so mufs die herrschende Partey dann stets dafür sorgen, dafs von mehreren Hereinkommenden der beste Spieler der *letzte* sey, damit er *Löser* werde. Z. B. a. b. c. drey schlechte und d. ein guter Spieler wären draufsen bey Y, es geschähe ein Schlag, wodurch sie gelöst würden, so mufs d jene 3 zuerst ins Mal X lassen und selbst einen Augenblick später anlangen. Oder: jene a b c wären bey Y und d. e. f. drey gute Schläger wären noch zum Schlagen in X, so dürfen a. b. c, wenn ein Schlag geschiehet, nicht hineinlaufen, sondern sie müssen

warten, bis einer von den 3 bessern erst heraus kommt, welcher denn beym nächsten Hereinlaufen der Letzte bleibt, um in der Folge *Löser* werden zu können.

Der Löser muſs sich hüten, gleich auf den ersten den besten seiner Schläge zu laufen; er müſste denn mit Gewiſsheit sehen, daſs die draufsen stehenden Schläger von Y hereinkämen, ehe der geschlagene Ball wieder ins Mal geschafft werden könnte; denn liefe er auf einen *kleinen* Schlag fort und die Dienenden schafften den Ball eher ins Mal, als die drausen stehenden hereinkämen: so wäre der Schlag verlohren. Siehe S. 61 unter c. Jetzt werden folgende Regeln für die Spielenden verständlich seyn.

1. Regeln für die dienende Partey.

a) *Aufwerfer.* Seine Rolle ist eine der wichtigsten, er muſs sie gut verstehen. Er ist gleichsam die Feder des Spiels, er muſs die Dienenden stets aufmuntern, ihm den Ball hereinzuwerfen und die Schläger antreiben, nicht saumselig zu seyn. Durch beydes muſs er das Spiel lebendiger machen. Seine Aufmerksamkeit richtet sich 1) auf den jedesmaligen Schläger. Schlägt dieser den Ball gewöhnlich schief über die Stellen 4 und 5 hinaus, so muſs er sich beym *Aufwerfen* gegen ihn in eine Richtung stellen, wodurch dieſs verhindert wird. — Je besser er aufwirft und sich

hierbey nach dem Wunsche eines jeden bequemt, desto häufiger geschehen gute Schläge, und desto leichter können sie folglich von seinen Mitspielern gefangen werden. 2) Auf den Ball. Oft trifft ihn der Schläger nur im Viertel oder Achtel und prellt ihn nur leicht in die Höhe, dergleichen Bälle mufs er fangen, um den Schlag zu gewinnen. 3) Aut die Schläger überhaupt. Er mufs sich bemühen, jeden der von X ausläuft, oder von Y zurückkommt, entweder selbst mit dem Balle zu treffen, oder der Person in 2, wenn sie dem Laufenden näher ist, den Ball zu zu werfen, damit diese ihn gegen den Laufenden gebrauche. Er mufs ferner auf die Schläger sehn, die beym Auslaufen bey X stehen; treten sie nur mit einem Fufse über die Linie A B in die Spielbahn, so hat er das Recht, schon nach diesem Fufse zu werfen. um so viel mehr aber, wenn sie völlig darüber hinausschreiten. Trifft er sie, so ist der Schlag gewonnen. 4) Auf sich selbst. Er mufs im Augenblicke des Schlagens einen guten Schritt zurücknehmen, damit ihn die Raquette nicht treffe.

b) Die übrigen *Dienenden* haben 2 Gegenstände unablässig zu beobachten, nämlich den Ball und die laufenden Schläger. Jeder mufs schon wissen, wie weit dieser und jener Schläger und in welcher Richtung er den Ball treibt.

Vermuthet er ihn in seiner Gegend, so muſs er achtsamer seyn. Beym Aufsteigen des Balls berechnet er schon den Bogen und die Stelle des Niederfallens, er verläſst daher schnell seinen Platz, um sich dorthin zu begeben, und den Ball zu fangen, oder ihn hurtig zu erhaschen, um damit den Laufenden zu treffen, oder den Ball demjenigen seiner Gespielen zuzuwerfen, der dem Laufenden am nächsten ist, und daher am sichersten treffen kann. Wenn keiner von diesen Fällen möglich ist, so wirft er ihn dem *Aufwerfer* zu, um dem Spiele Fortgang zu verschaffen. Ferner sieht jeder Dienende darauf, ob die Seitenlinien A. C. und B. D. von den Laufenden überschritten werden, denn hierdurch wird der Schlag verloren; und endlich darauf: ob etwa kein gelöster Schläger im Male ist, alsdann muſs der Ball schnell ins Mal geworfen werden, daſs wird durch den Ausruf *den Ball ins Mal!* allen angekündigt, damit sie ihn schnell dahin werfen, ehe ein Schläger hinein läuft. Auch hierdurch verliert jene Partey den Schlag.

2. Regeln für die Schläger. Keiner von ihnen darf unnöthiger Weise laufen, wenn der Ball in den Händen eines nahestehenden Dienenden ist; denn er kann leicht getroffen werden und den Schlag verlieren. Nur dann

darf er es, wenn kein tüchtiger Schläger mehr im Schlagmale ist, der die andern lösen kann.

Jeder muſs sich bemühen, den Ball stark und voll zu treffen. denn kleine Schläge werden zu leicht gefangen. Er muſs den Ball in jede Gegend schlagen können, und die wählen, wo kein geschickter Fanger steht. Er schläst den Ball nicht nach Y wenn seine Gespielen eben dorthin laufen wollen, und umgekehrt, er schlägt ihn dahin, wenn sie von dorther herein kommen; denn dadurch entfernt er den Ball und die Möglichkeit getroffen zu werden von ihnen. Sehr starke und weit hinaus über 6 gehende Schläge thun indeſs dasselbe. — Wird nach ihm geworfen, so ist er schnell im Ausweichen, er läuft daher fast immer mit dem Gesicht hinter sich; und legt sich lieber schnell nieder, als daſs er sich treffen läſst. Er wagt aber alles, um ins Mal zu kommen, wann der Löser nur noch einen Schlag hat. Beym Laufen muſs er nicht vergessen, innerhalb der Seitenlinien zu bleiben.

Ich mache den Schluſs mit einem allgemeinen Gesetzbuche für dieses Spiel.

1. Dem Anführer jeder Partey muſs von seinen Gespielen Gehorsam geleistet werden. Wenn ein Streit entsteht, der darauf hinausläuft, ob der Schlag verloren oder nicht verloren sey,

und man kann zu keiner Gewifsheit kommen; so wird von neuem darum geloset.

2. Wer sich zum Ausruhen an den Boden legt, hat seiner Partey, wenn er ein Schläger ist, den Schlag verloren, ist er ein Dienender: so mufs seine Partey nun doppelt gewinnen, ehe sie zum Schlage gelangt. Zur Strafe aber darf der, welcher sich legte, in der nächsten Partie nicht schlagen, mufs aber allemal mit dem Anführer hinaus und hereinlaufen.

3. Wechselt das Spiel zu oft, d. h wird zu oft von der einen und andern Partey gewonnen: so macht man aus, dafs doppelt, ja dreyfach gewonnen werden müsse, ehe die Dienenden zum Schlagen kommen.

4. Den schlecht aufgeworfenen Ball braucht kein Spieler zu schlagen. Ist kein Schläger mit dem Aufwerfer zufrieden, so können sie bey den Dienenden darauf dringen, dafs ein besserer gestellt werde. Kommt der Löser zum dritten Schlage, so kann er ohne zu schlagen den aufgeworfenen Ball mit Fleifs fallen lassen, um ihn zum besten der Hereinkommenden auf einen Augenblick aus den Händen des *Aufwerfers* zu bringen; doch darf er diefs nur zweymal thun.

5. Die ganze Reihe von Schlägen, die eine Partey gemacht hat, bis sie den Schlag verlohr; heist ein *Gang*. Um zu bestimmen, welche

Partey am Ende des ganzen Spiels gewonnen habe, mufs jede die wirklichen Fortschläge des Balls laut zählen, und sie am Ende eines jeden Ganges, d. i. wenn der Schlag verlohren ist, auf eine Tafel notiren. Kleine Schläge, die nicht über Mannshöhe gehen, werden nicht mitgerechnet.

Am Ende des Spiels, wenn beyde Seiten gleichviel Gänge gespielt haben, rechnet man die Schläge zusammen und erkennt derjenigen Partey den Sieg zu, welche die meisten Schläge gethan hat.

6. Der Schlag wird *verlohren.*

a) Wenn irgend ein Dienender den geschlagenen Ball aus der Luft fängt. Hat er den Boden schon berührt, so ists ungültig; aber er kann von Personen und andern Gegenständen abgeprallt, noch gültig gefangen werden.

b) Wenn irgend ein Schläger in dem Platze zwischen A. B. C. D. mit dem Balle geworfen wird, es sey unter welchen Umständen es wolle, doch kann der *Aufwerfer* nie gültig werfen, wenn er selbst innerhalb jenes Platzes ist. Er mufs schlechterdings vor der Linie A B stehen; denn wenn ihm diefs erlaubt wäre, so könnte er hinter jeden Schläger, der schlechter liefe als er, hersetzen, ihn einholen und treffen, wenn der-

selbe von X nach Y laufen wollte, um sich zu lösen.

c) Wenn ein Dienender den Ball ins Schlagmal wirft zu der Zeit, wann daselbst kein Schläger gegenwärtig ist.

d) Wenn ein Schläger beym Laufen aus den Seitenlinien A C und B D läuft,

e) Wenn ein lösender Schläger seine drey Schläge gethan hat, und nach dem dritten der Ball eher im Male liegt, als ein neuer Schläger daselbst anlangt. Dieser Fall stimmt mit *c*) überein, und tritt besonders dann ein, wenn der dritte Schlag nicht getroffen wird und der Ball vor dem Male A B niederfällt.

f) Wenn einer von der schlagenden Partey den Ball angreift.

g) Wenn ein Schläger den Ballstock mit über's Mal in die Spielbahn nimmt, indem er nach Y laufen will.

h) Wenn er nach vollbrachtem Schlage den Ballstock so eilfertig wegwirft, daſs irgend einer seiner Gespielen getroffen wird.

i) Wenn er ihn beym Schlagen aus der Hand fahren läſst.

7. Wenn der Schlag von der dienenden Partey gewonnen wird; so hat der Gewinner das Recht zum ersten Schlage, ihm folgt der *Aufwerfer*, dann die andern willkührlich. Aber in der

Folge des Spielganges richtet sich die Ordnung des Schlagens nach der Reihe des Hereinkommens. Tritt dadurch bisweilen der Fall ein, daſs ein schlechter Schläger beym hereinkommen der letzte ist, und folglich im nöthigen Falle *lösen* muſs: so brauchen es die Dienenden nicht zuzugeben, daſs er früher schlage, damit nur ein besserer zum Lösen komme.

8. Der Ball wird nie zugetragen, sondern jedem Mitspieler zugeworfen und dann aus der Luft gefangen.

Unter allen Arten von Jugendspielen ist dieses eines der vorzüglichsten, weil es mehrere Zwecke körperlicher Spiele erreichen hilft. Es gewährt viel Bewegung im Freyen, befördert die Ausbildung der Schnelligkeit, Geschwindigkeit und Kraft des Körpers; das Schlagen und Werfen giebt dem Arme Geschicklichkeit und Kraft, das häufige Laufen befördert die Schnelligkeit der Schenkel und Beine. Es erfordert viel Gewandtheit dem geworfenen Balle auszuweichen. Das Augenmaaſs wird bey diesem Spiele in vieler Rücksicht geübt, bald um den aufgeworfenen Ball aus der Luft fortzuschlagen, bald um einen Laufenden damit zu werfen, bald um ihn aus der Luft wegzufangen, die er oft in Bogen von 70 Fuſs Höhe und 80 Schritt weite durchschneidet. Es erfordert überdem stete

Aufmerksamkeit und führt, für die nicht verweichlichte Jugend, so viel Vergnügen und Interesse mit sich, dafs sie im Frühlinge fast jedes andere Spiel darüber vergifst.

Ich habe schon gesagt, dafs dieses Spiel von mehreren und wenigern Personen, ja schon von 4 Personen gespielt werden kann. Diese letzte Art, die man gewöhnlich *Vierball* nennt, ist weit angreifender, weil wenige Personen eben so viel dabey verrichten müssen, als oben 12. Von den Dienenden ist auch hier einer *Aufwerfer*, der andere steht draufsen und ein Schläger wird gemeinlich Löser des andern.

Erste Abänderung. *Dreyball.*

So heifst dasselbe Spiel, wenn es nur von drey Personen gespielt wird. Es läuft zwar im Ganzen alles auf das vorige hinaus, ist doch aber in seiner Einrichtung abgehend. — Drey Knaben losen unter sich, wer den Schlag erhalten soll. Die andern beyden dienen. Es sind also hierbey auch 2 Parteyen, nur arbeiten *zwey* Personen gegen *einen* Schläger. Die Entfernung von X nach Y wird höchstens nur auf 30 Schritt gesetzt. Der eine Dienende steht in Y der andere in X. Das Spiel geht an, der Schläger sey z. B. in X. Er hat das Recht zu drey Schläger. und er kann auf jeden Schlag nach Y laufen, d. h. er braucht nicht alle 3 Schläge abzuwarten, son-

dern kann schon zum ersten oder zweyten Male, wenn er den Ball trifft, ablaufen: ja er kann fortlaufen, ohne den Ball geschlagen zu haben, nur ist er dann in Gefahr, von irgend einem der beyden Dienenden, der den Ball am schnellsten ergreift, geworfen zu werden. Kömmt er nach Y so geschieht hier ganz dasselbige. Der Dienende bey Y wirft ihm den Ball auf, und er sucht durch einen Schlag sich wieder nach X zu verhelfen, So geht es von einem Male stets zum andern fort Er verliert den Schlag, wenn er sich werfen läfst, oder wenn er 3 Mal zuschlägt und den Ball nicht trifft, oder wenn sein Schlag gefangen wird, oder endlich, wenn er den Ballstock beym Laufen nicht mitnimmt, sondern ihn in dem Maale läfst, wo er eben geschlagen hat. Dagegen gewinnt von den Dienenden derjenige den Schlag, 1) welcher den Laufenden trifft, 2) welcher den Ball fängt, 3) der Aufwerfer, bey welchem der Schläger 3mal nicht getroffen hat, dieser Fall ist selten, denn der Schläger läuft lieber, als dafs er zum dritten Male nach dem Balle schlüge. 4) Der Aufwerfer, in dessen Male der Ballstock liegen bleibt.

Zweyte Abänderung. *Freyball.*

Zu diesem Spiele sind wenigstens 4 Personen nöthig; am angenehmsten ists aber, wenn 8 bis 12 es spielen. Die Gesellschaft sondert sich für

einen Augenblick in 2, in Absicht auf Spielfertigkeit einigermaafsen gleiche Parteyen. Man lost um den Schlag Anhang I. 2. und das Spiel beginnt. Die Schläger vergleichen sich ohne Gezänk über die Ordnung, in welcher das Schlagen beginnen soll, so wie die Dienenden über die Plätze, wo sie sich hinstellen wollen. Das Spiel selbst ist dem oben beschriebenen deutschen Ballspiele ganz ähnlich, verlangt denselben Spielraum, dasselbe *Schlag*- und *Fangemaal*, nur macht man beyde weiter, folglich bis 50 Schritte von einander. Auch der ganze Gang des Spiels ist der Hauptsache nach derselbe, wer folglich das obige gut verstanden hat, dem brauche ich hier nur das Abgehende anzugeben; und dieſs besteht in folgendem:

1) Obgleich die ganze Gesellschafft, wie ich vorhin gesagt habe, in zwey Theile getheilt ist, so entstehen dadurch doch keine zwey Parteyen, von denen jede ein Ganzes ausmacht und gemeinschaftlich gegen die andere handelt; sondern jeder Spieler hat hier nur für sich selbst zu sorgen, jeder sucht für sich das Recht zum Schlagen zu erwerben und zu erhalten. und jeder, der es verliert, bringt, sich nur ganz allein darum. Dieſs wird durch das folgende deutlich werden.

2. Vorschriften für die Schlagenden.

a) Jeder Schläger hat das Recht im Maale X dreymal nach dem Balle zu schlagen. Es hängt aber ganz von ihm ab, ob er nur ein- zwey- oder wirklich drey Mal danach schlagen will.

b) Dieses Recht mufs stets von neuem dadurch erkauft werden, dafs er von X nach Y läuft. Um diefs zu können, ohne geworfen zu werden, wählt er den Zeitpunkt, wo er den Ball weit weggeschlagen hat, kurz, wo er dem Dienenden nicht gleich zur Hand ist, um damit zu werfen.

c) Ist er erst draufsen bey Y angelangt, so kann er *frey* wieder nach X herein gehen, d. i. keiner hat das Recht, ihn jetzt zu werfen. Von diesem Umstande, so wie von dem, dafs man an keine Partey gebunden ist, sondern blofs für sich handelt, hat das Spiel den Namen *Freyball*.

d) Jeder Schläger steht blofs für sich selbst; wenn er daher in seinem Laufe mit dem Balle von den Dienenden getroffen, oder wenn der von ihm geschlagene Ball gefangen wird; oder wenn er den dritten Schlag wagt und den Ball nicht trifft, und endlich, wenn er den Ballstock beym Laufen mit sich fort aus dem Maale nimmt: so hat er den Schlag *verloren*; aber die übrigen Schläger geht diefs nichts an. Derjenige Schläger, welcher auf eine der obengenannten Arten

den Schlag verloren hat, sinkt zum Dienste her. ab und bekommt die hinterste Stelle hinter Y.

3. Vorschriften für die Dienenden.

Ich habe schon gesagt, dafs sich die Dienenden beym Anfange des Spiels über ihre Plätze vergleichen müssen, und diefs ist sehr leicht; denn es hängt nicht von den Plätzen allein ab, ob man den Schlag bald erwerben werde, sondern vorzüglich von der Thätigkeit und Fertigkeit des Spiel-rs. Indefs wird die Stelle des *Aufwerfers* für die beste gehalten. Man mufs es also anfangs durchs Los entscheiden, oder geradezu einen dazu annehmen. Die draufsenstehenden Dienenden stellen sich hinter einander in der Linie von X über Y hinaus, (doch steht es jedem frey, seitwärts zu treten) jeder etwa 10 Schritte von dem andern ab. Die Pflichten und Rechte der Dienenden sind:

a) Jeder mufs sichs angelegen seyn lassen, den geschlagenen oder geworfenen Ball schnell wieder ins Maal X dem Aufwerfer zu zuwerfen. Es ist billig, dafs immer derjenige, welcher dem geschlagenen oder geworfenen Balle am nächsten ist, diefs thue; denn hierdurch gewinnt das Spiel schnellern Fortgang. Die Pflicht des Aufwerfers ist sein Amt schnell zu thun, und die Schläger und übrigen Dienenden anzutreiben, recht schnell zu seyn.

b) Jeder Dienende, welcher draufsen steht, gewinnt dem Schläger das Recht des Schlages ab, wenn er entweder den Ball fängt, oder wenn er ihn im Laufen von X nach Y mit dem Balle wirft. Es kann ihn hierbey jeder Dienende, der sich des Balls am ersten bemächtigt auf alle Art verfolgen. Der Aufwerfer kann den Schlag nicht nur auf eben die Art verdienen, sondern er erhält ihn auch, wenn der Schläger den Ballstock beym Laufen mit fortnimmt, oder wenn sein dritter Schlag den Ball verfehlt.

c) Jeder Dienende, der den Schlag gewonnen hat, tritt unter den Schlägern in die Stelle dessen, der ihn verlohr; so bleibt die Ordnung unter ihnen ununterbrochen. Wenn von den Dienenden der Aufwerfer den Schlag gewinnt, so kömmt der erste Draufsenstehende an seine Stelle; gewinnt aber einer von den Letztern, so erhält seinen Platz derjenige, welcher zunächst hinter ihm steht, alle folgenden rücken um eine Stelle vor und die hinterste erhält der Schläger, welcher eben verlohr.

Alles übrige von diesem Spiele ergiebt sich gelegentlich von selbst.

3. Ball mit Freystäten.
(oder das englische Base - ball.)

Bey der Beschreibung dieses Spiels werde ich mich kurz fassen können; denn es kommt mit dem deutschen Ballspiele in der Hauptsache überein; folglich bin ich berechtigt, meine Beschreibung nur für solche Spieler einzurichten, die das deutsche Ballspiel verstehn.

Fast alles ist bey diesem Base-ball, das in England sehr häufig getrieben wird, kleinlicher u. erfordert weniger Kraftäufserung im Schlagen und Laufen u. s. w. Dagegen verlangt es wo nicht noch mehr, doch eben so viel Aufmerksamkeit, und bindet sich mehr an allerley kleine Regeln. Das deutsche Ballspiel wird es, so angenehm es auch ist, nie völlig verdrängen können. Man spielt, so wie bey jenem, mit zwey Parteyen, wovon eine die *dienende*, eine die *herrschende* ist. Auch ihre Verrichtungen sind im ganzen wie beym deutschen Ballspiele; man schlägt, läuft u. s. w. Das Abgehende liegt in folgenden: die Raquette ist leichter, 1 Schuh acht Zoll lang, an ihrer breitesten Stelle etwa 4 Zoll breit, einen Zoll dick und sieht aus wie Zeichnung 2. Y. Man

kann daher nur kurze leicht Schläge thun. Der Aufwerfer steht 5 bis 6 Schritt vom Schläger und wirft ihm den Ball in einem gestreckten Bogen zu.

Eine Bogenlinie A B Zeichn. 2. macht das *Schlagmal.* Von hier wird der Ball, wie beym deutschen Ballspiele, ausgeschlagen.

Statt des *Fangemals* sind seitwärts so viele *Freyplätze* mit Stäben bemerkt und mit Taschentüchern bezeichnet, als eine Partey Personen hat, doch wird hierbey das Schlagmal als ein Freyplatz mitgezählt. Sie sind Zeichn. 2, mit 1.2.3. 4. 5. bemerkt, und werden 10 bis 15 Schritt von einander ganz nach willkührlicher Richtung abgesteckt. Der Schläger hat im Male 3 Schläge. Hat einer den Ball nur so viel berührt, dafs man es zischen hört, oder will man weniger streng seyn, dafs der Ball dadurch aus dem Male hergestofsen wird; oder hat er dreymal durchgeschlagen: so mufs er von A. B. ab, durch alle jene Plätze nach und nach fortlaufen, bis er wieder ins Mal kommt. Sind viel Personen auf einer Partey, so sind der Freyplätze mehr, mithin wird die Laufbahn dadurch auch länger, — Die Dienenden stehen wilkührlich, hinter, neben und zwischen diesen Freyplätzen z. E. in a. b. c. d. e. weil der Ball dorthin geschlagen wird.

Der Schlag kann für die herrschende Partey auf drey Arten verloren gehn, nämlich durch

Fangen, verbrennen und *berühren.* Ich erläutere diese drey Fälle, dann sind die Regeln und Gesetze des Spiels gegeben.

1. *Fangen.* Wenn der geschlagene Ball von irgend einem Dienenden, er sey, wer er wolle, unter den Bedingungen, wie beym deutschen Spiele gefangen wird; so hat die andere Partey den Schlag verloren. Auf diese Art wird der Schlag am sichersten und ohne alle Wiederrede gewonnen, nur muſs derjenige, welcher fieng, seinen Mitdienenden zurufen: *herein! herein!* oder *ins Mal!* und wenn diese dahin laufen und fast angelangt sind, dann muſs er den Ball über den Kopf *rücklings* fortwerfen, damit ihn die verlierende Partey nicht erhascht, (die Erklärung siehe unten unter 3 in *e*) und selbst ins Mal laufen. — Rücklings geschieht der Wurf deshalb, damit nicht zu weit geworfen werden könne.

2. *Verbrennen.* Es geschieht in zwey Fällen.

a) Wenn ein laufender Schläger vergessen hat, einen Freyplatz mit der Hand zu berühren: so läuft der erste beste Dienende, der es bemerkte, nachdem er sich den Ball, ohne Angebung der Ursach, oder vermittelst heimlichen Znwinkens von seinen Mitspielern hat geben lassen, nach der nicht berührten Freystätte, ruft seinen Mitdienenden zu, *herein; herein!* und wirft dann den Ball unter dem Ausrufe: *verbrannt!* an den Freyplatz,

Das Daranwerfen muſs so geschehen, daſs der Ball nur streift, mithin weiter fortfliegt, und der Werfende muſs dann schnell ins Mal laufen. Das Warum siehe unten 3 in *e*.

b) Wenn kein Schläger im Male ist. Dann nimmt der Aufwerfer den Ball, ruft wieder seinen mitdienenden Gespielen zu: *herein!* und wirft den Ball unter dem Ausrufe *verbrannt!* in schräger Richtung gegen den Boden des Males, so daſs er weiter fortfliegt und nicht gleich liegen bleibt; Ursach siehe unten 3 *e*. Er selbst aber darf beym Werfen nicht innerhalb des Bogens A B stehn, muſs aber nach dem Wurfe gleich hinein springen.

3. *Berühren* oder *werfen*. Kein Schläger darf sich auſser dem Male mit dem Balle berühren, d. i. *werfen* lassen, sonst hat seine Partey den Schlag verloren. Dieses Gesetz ist sehr wirksam und äuſsert sich in den folgenden Fällen.

a) Hat der Schläger den Ball getroffen, so läuft er nach 1. 2. 3. u. s. w. fort, bis der Ball ins Mal geworfen ist, alsdann darf er nicht weiter, sondern muſs auf dem erreichten Freyplatze stehen bleiben, bis ein neuer Schlag geschiehet, oder der Ball auf sonst eine Art aus dem Male kömmt.

Läſst er sich nun bey diesem *Laufen* von irgend einem Dienenden werfen: so ist der Schlag für seine Partey verloren. — Es ist schon oben gesagt, daſs der Schläger im Male das Recht zu 3

Schlägen habe, trifft er alle drey Mal den Ball nicht, so muſs er doch laufen, und da der Aufwerfer den Ball gleich bey der Hand hat, so wirft er gewöhnlich nach ihm. Trifft er den Laufenden, ehe er den ersten Freyplatz berührt, so ist der Schlag verloren. — Ganz derselbe Fall tritt ein, wenn er den Ball nur so wenig berührt, daſs er nicht fortfliegt.

b) Wenn mehrere Schläger schon geschlagen haben und ausgelaufen sind, so sind mithin schon mehrere Freypläze besetzt. Wir wollen annehmen, dieſs sey mit 3 und 4 der Fall. Da trifft sichs nun oft, daſs bey einem neuen Schlage, die Person in 3 weiter läuft, daſs aber 4 aus Unachtsamkeit, oder weil ihm ein Dienender mit dem Balle zu nahe ist, stehn bleibt, und daſs mithin in dem Freyplatz 4 dann zwey Personen stehn. Dieſs ist wieder die Ordnung des Spiels; denn es darf immer nur Eine Person in einem Platze stehn. Läuft in diesem Falle die Person in 4 nicht schnell nach 5, oder die zuletzt angekommene wieder nach 3 zurük: so kann der erste beste Dienende, der den Ball hat oder schnell dazu fordert, hinzulaufen und entweder die Personen werfen, oder einen von den Freyplätzen auf obige Art verbrennen, und dann ist der Schlag verloren.

c) Wenn ein Schlag geschiehet, kann jeder Schläger immerfort von einem Freyplatze zum

andern weiterlaufen, so lange bis der Ball von den Dienenden wieder ins Mal geworfen ist. Dann aber muſs er im Freyplatze, wo er ist, stehen bleiben; ist er aber etwa schon weiter, als über die Hälfte bis zum nächsten Platze, so kann er jedoch noch bis ganz dahin laufen. Versieht ers aber, und läuft nach der Ankunft des Balles im Male doch weiter, so kann, wenn er nicht schnell zurückläuft, jeder Dienende herbey eilen und ihn mit dem Ball berühren, oder den Freyplatz verbrennen. In beyden Fällen ist der Schlag verloren. Dasselbe findet statt, wenn er beym Zurücklaufen mit dem Balle getroffen wird.

d) Wenn ein Schläger ohne Erlaubniſs des Aufwerfers aus dem Schlagmale A B geht, so kann ihn derselbe berühren und der Schlag ist verloren.

e) Wenn die eine Partey A, die bisher am Schlage war, auf irgend eine der bisher unter 1. 2. 3. angeführten Arten den Schlag verloren hat: so wird, von dem Augenblicke an, die bisher dienende Partey als *Herrschende* angesehen. Daher müssen alle Personen von B, die noch drausen stehen im Augenblicke des Gewinnens äuſserst schnell in das Mal eilen; denn wenn jetzt Jemand von A den Ball erhaschen und irgend einen von B, der noch auſser dem Male ist, damit treffen kann: so hat B den

Schlag schon wieder verloren, und A ist wieder herrschend. Dagegen hat augenblicklich B jetzt wieder das Recht, irgend einen von A zu berühren. Thut sie dieſs, so ist sie wieder herrschend. Hierdurch entsteht mithin ein sehr lustiger, nur kurze Zeit dauernder Kampf, und diejenige Partey bleibt am Ende herrschend, welche Einem der andern den letzten Wurf beybrachte. Hierin liegt die Ursach, daſs beym Fangen, der Ball rücklings fortgeschleudert, und beym Verbrennen und Berühren so geworfen werden muſs, daſs er von dem geworfenen Gegenstande noch weiter fortfliegt, damit ihn keiner von der Gegenpartey sogleich erhaschen und wieder damit werfen kann.

Aus dem bisherigen ergiebt sich zugleich, was jede Partey zu verrichten habe. Dieſs Spiel hat alle Vollkommenheiten des deutschen Ballspiels, nur erfordert es auf der einen Seite weniger Kraftäuſserung und dagegen auf der andern mehr Aufmerksamkeit, weil es an mehr Regeln gebunden ist.

4. Das deutsch-englische Ballspiel.

Deutsche Spieler, die es gewohnt sind, den Ball aus allen Kräften zu schlagen, und hierin ein Hauptvergnügen finden, gewöhnen sich

nicht ganz leicht an jenes kleinlichere englische Spiel. Auf der andern Seite gewähren die Regeln des letztern bey der Ausführung doch viel Vergnügen; man muſs daher beyde Arten zu vereinigen suchen. Dieſs ist sehr leicht; man lege die englischen Freyplätze nur nicht seitwärts, sondern so an, wie sie in der Zeichn. 1. mit doppelten Kreuzen bezeichnet sind, daſs sie nämlich nach Y hinausliegen; gebrauche das Deutsche Ballholz und lasse übrigens die Regeln des Baseball gelten.

5. Thorball, oder das englische Cricket.

Dieſs bey uns bekannte Spiel ist aus England herübergeholt; da wird es ja wohl allgemeinen Beyfall finden, zumal wenn ich noch hinzusetze, daſs es dort, so wie das Billard, ordentlich auf Regeln gebracht, selbst von den vornehmsten Personen um Guineen gespielt wird und eben deſswegen dabey alles abgewogen, gemessen und nach Regeln bestimmt ist. Im Ernst, es ist ein vortreffliches Spiel, es läfst sich, auch ohne Guineen, von Jung und Alt spielen und verdient, selbst als Spiel um Geld,

wenn Erwachsene nun einmal nicht anders spielen können, vor den Karten den gröfsten Vorzug; denn hier ist das Geld doch wenigstens mit sehr reellem Gewinste für die Gesundheit angelegt.

Instrumente. In England kosten sie, schön gemacht, wohl eine Guinee, wir Deutschen brauchen wenige Groschen dazu. Der zum *Ball* bestimmte Knaul von groben wollenem Garne, wird erst eine Nacht lang im Wasser geweicht, dann um ein rundes Stückchen Kork äufserst fest gewickelt, dann gebacken, wie oben S. 58. angegeben ist. Der Ueberzug ist von starkem lohgaren und nafs darum gemachten Leder äufserst straff. Die Schwere des Balls ist genau fünf und eine halbe, höchstens fünf und drey Viertel Unzen. So genau ist das nicht zu nehmen. — Die *Rakette* (Bat) mufs für Erwachsene von festem, für die Jugend kann sie von leichterem Holze seyn; drey und einen halben Fufs Leipz. lang (noch bestimmter bis zur vollen Höhe der Hüften des Spielers) vier und einen halben bis drey Viertel Zoll breit. Ihre Form siehe Zeichnung 3. a, und ihre übrige Bearbeitung im Durchschnitte b. Es ist ein ziemlich massives Instrument, das unten an der dicksten Stelle anderthalb Zoll dick ist. — Die Thore (Wickets, Pförtchen) können schön gedrechselt seyn, aber man gebraucht auch blofs Ruthen dazu, die

man vom nächsten Zaune schneidet, siehe Zeichnung 3. c. Ein solches Wicket, von drey gegabelten Ruthen, das im Boden festgesteckt wird, ist gesetzmäfsig 2 Leipz. Fufs hoch (nach Belieben) hat oben ein in den Gabeln liegendes Querholz, (the Bail) von sechs und einen halben Zoll Länge. Die Ruthen stehen so nahe zusammen, dafs der Ball nicht zwischen ihnen durchgeworfen werden kann, ohne sie zu berühren.

Das Spiel ist von zweyerley Art *doppelt* und *einfach*.

Vom doppelten Thorball (double Wicket).

Die Gesellschaft kann nicht wohl unter 8, am bequemsten 12, aber auch mehr Personen stark seyn. Sie theilt sich, wie beym deutschen Ballspiele, durchs Los oder Uebereinkunft in zwey an Zahl und Fertigkeit gleiche Parteyen. Dann wird gelost etwa nach Anhang 1. 2. welche Partey zuerst ins Spiel gehen d i. den Anfang machen soll. Die Thore werden auf einen möglichst ebenen Platze, der mit kurzen Rasen überzogen oder auch ganz kahl und fest seyn kann, 25 bis 30 Schritte (genau genommen 66 engl. Fufs) weit von einander in den Boden gesteckt, so dafs sie sich parallel sind. Man sehe Zeichnung 3. x y. Man reifst in den Boden die

drey und einen halben Fuſs lange *Rollgränze* oo (Bowlingcrease) mit ihren zurücklaufenden Seitengränzen o n, und innerhalb der beyden Thore 4 Fuſs von ihnen abwärts, oder etwas mehr als die Rakette lang ist, die beyden *Schlaggränzen* m m. Nach diesen Vorbereitungen mag das Spiel angehen.

Wir nehmen hier jede Partey zu 6 Personen an, nämlich a b c d e f und 1 2 3 4 5 6. Jene sollen zuerst ins Spiel gehen, das heiſst sie sollen den Ball *schlagen*, um Points zu machen. Zu dem Ende stellen sich zwey von ihnen, z. E. a b (gewöhnlich nimmt man die besten Schläger nicht zuletzt) jeder mit einer Rakette versehn, in die beyden Schlagräume, daſs heiſst, zwischen oo und mm seitwärts neben ihr Thor, folglich jeder auf eine der Stellen p. Die übrigen Personen ihrer Partey haben jetzt nichts zu thun, auſser Einer, der das Kerbholz zum Einschneiden der Points führt. Ihre Gegner aber gehn in die Stellen 1 2 3 4 5 6. Die Personen 1 u 2 welche in der Rollgränze stehen, rollen den Ball an den Boden weg nach den Thoren, nämlich 2 nach Y und 1 nach X, in der Absicht dieselben zu treffen. Dieſs geschieht mit aller Schnelligkeit und ziemlicher Kraftanwendung. Die beyden Schläger a und b aber sind gleichsam die Thorwächter und suchen den Ball jedes Mal mit

den Raketten davon zurückzuschlagen und so aus den Händen der Gegenpartey 1 — 6 zu bringen. So oft einer den Ball fortschlägt oder überhaupt so oft der Ball aus den Händen der Gegner 1 — 6 fortkommt und erst wieder herbey geschafft werden muſs, *wechseln* a und b *ihre Plätze* d. ist a läuft auf den bisherigen Schlagplatz des b und dieser auf den des a. Ist der Ball weit genug, so suchen sie dieſs so oft als möglich zu wiederhohlen; denn für jede Abwechselung schneidet ihre Partey a — f einen Punkt ins Kerbholz. Dagegen bemühen sich ihre Gegner so bald als möglich den a oder b vom Schlage abzubringen; dieſs kann auf mancherley Art geschehen und soll in der Folge angegeben werden. Verliert wirklich a oder b den Schlag, so tritt einer ihrer Mitspieler, z. B. c an seine Stelle und man spielt wie vorhin weiter. Auf diese Art kommt ein Schläger nach dem andern vom Spiele ab und wird so lange von den andern noch nicht am Schlage gewesenen ersetzt, bis von a — f keiner mehr übrig ist. Sind so die beyden letzten Schläger in Arbeit und es verliert einer von ihnen den Schlag, so gehen beyde ab, weil zum Ersatze des Einen keiner mehr da ist, und die Partey a — f hat ihren *ersten Gang* geendigt. Jetzt gehen die Gegner 1 — 6 ins Spiel, um sich Points zu verschaf-

fen, und a — f treten an die bisherigen Plätze derselben. So geht das Spiel fort wie vorhin; hat 1 — 6 den ersten Gang gemacht, so kommt dann a — f wieder ans Spiel und macht den zweyten u. s. w. Die Zahl der zu machenden Points kann allenfalls zu Anfange des Spiels festgesetzt werden, auf 36, 44, ja bis 101 wenn viele Spieler da sind, und es kommt darauf an, welche Partey sie in den wenigsten Gängen und mit den wenigsten Schlägern voll hat. Weit gewöhnlicher und besser ist es aber, die Zahl der Points gar nicht, hingegen die Zahl der *Gänge* jeder Partey festzusetzen, wobey denn diejenige gewinnt, welche in einem, zwey oder mehrern Gängen die meisten Punkte zu Stande bringt.

Jetzt werden folgende Gesetze über den *Verlust des Schlages* verständlich seyn. Der Schläger kommt vom Schlage ab

1. Wenn der gerollte Ball sein Thor berührt, so dafs das Querholz herabfällt oder eine Ruthe aus dem Boden herausfährt. (Wenn man lieber will, überhaupt, wenn der Ball das Thor nur *berührt*.)

2. Wenn der zurückgeschlagene Ball in die Luft springt und von einem der andern Partey gefangen wird.

3. Wenn das Querholz von einem der Gegner mit dem Balle in der Hand herabgestofsen,

oder durch einen Wurf mit demselben herab gebracht wird, indem der Schläger nicht in der Schlaggränze steht; oder die Rakette nicht hinein hält.

(Diefs ist häufig der Fall, wenn die Schläger die Plätze wechseln und nicht schnell genug ankommen; oder wenn der Schläger nach verfehltem Schlage aus dem Schlagplatze gesprungen ist, oder sich vergifst und die Rakette nach dem Schlage nicht schnell genug in den Platz niederstöfst.)

4) Wenn der Schläger von seinem Platze läuft, um das Fangen des aufgeschlagenen Balls zu hindern.

5. Wenn sein Gehülfe den Ball in die Luft geschlagen hat, und er schlägt ihn noch einmal, oder der so geschlagene Ball berührt sein Thor.

6. Wenn er den gerollten Ball mit der Hand berührt oder aufnimmt, ehe er still lag.

7. Wenn er sein Bein gebraucht, um den Ball vom Thore abzuhalten, es sey durch Stofsen oder blofses Vorsetzen, und der Ball dann wirklich an das Bein kommt.

8. Wenn er durch Unvorsichtigkeit beym Schlagen das Thor mit der Rakette berührt, oder gar das Querholz herabschlägt.

9. Wenn beym Welchseln der Pläze die Schläger schon neben einander weggelaufen sind,

und es wird von den Gegnern das Querholz von einem Thore herabgestofsen: so ist derjenige vom Schlage, der nach demselben hinläuft. Sind sie aber noch nicht neben einander vorbey, so ist der vom Schlage, der das berührte Thor verliefs.

Gesetze und Regeln für die Spielenden.

a) für die *Schläger*. —

1. Wenn der Ball den Gegnern aus den Händen gekommen aber nur wenig entfernt ist, und die Schläger wollen wechseln: so mufs derjenige, dessen Thore der Ball am nächsten liegt, nicht gleich zu dem andern laufen, sondern warten, bis der andere Schläger fast in seinem Platze angekommen ist. Warum, das lehrt die Praxis.

2. Er darf die Rakette nicht vor das Thor halten, wenn der rollende Ball kommt; eben so wenig darf er selbst davor treten. Die Rakette mufs, zum Schlage bereit, von dem Boden in die Höhe gehalten werden, sobald der Rollende, welcher vom andern Thore den Ball herüber rollen will, ruft: *Achtung!* (play !)

3. Er darf nicht mit der ganzen Länge der Rakette an dem Boden durchstreichen, sondern mufs einen ordentlichen Schlag, und darf nur einen einzigen nach dem Balle thun;

4. Wenn er nach dem Balle schlägt, so kann er zwar durch Heftigkeit getrieben, aus dem Schlagplatze weichen; er mufs aber augenblicklich Hand, Fufs oder Rakette wieder ins Mal stellen; denn wenn der Rollende, oder sonst ein Gegner, den Ball schnell erhascht und damit das Querholz herabstöfst, ehe er Hand, Fufs oder Rakette im Male hat, so ist er vom Schlage ab. Aber so bald als der gerollte oder geschlagene Ball wieder in den Händen des Rollenden ist, und er, der Schläger, hat Hand, Fufs etc. schon wieder im Male gehabt, so braucht er dann nicht mehr seine Stelle zu halten, bis wieder gerufen wird: *Achtung!*

Man macht es auch wohl bey diesem Spiele zum Gesetze, dafs Hand oder Fufs nichts gilt, sondern dafs man mit der Rakette nach dem Schlage an den Boden niederstofsen mufs; thut man das später, als der Rollende das Thor mit dem Balle in der Hand oder durch Werfen berührt, so ist man vom Schlage ab. Diefs scheint mir noch besser.

5. Hat der Ball von dem gegenüber Stehenden einen Schlag erhalten, dafs er wieder auf das Thor fliegt, woher er kam, und das Querholz herabstreift, so ist der dabeystehende Schläger vom Schlage; er hat daher das Recht einen solchen Ball auf alle Art, selbst mit seinem Körper, abzuhalten.

6. Wenn der Ball aufgeschlagen ist und die Gegner ihn fangen wollen, so können es die Schläger auf alle Art verhindern, nur darf weder die fangende Person, noch der Ball berührt werden.

b) fur die *Gegner*. 1. Die Personen in 3 4 5 6 sehen darauf, dafs sie den aufgeschlagenen Ball fangen, und, was fast stets der Fall ist, ihn so schnell als möglich in die Hände der *Rollenden* schaffen. Sie müssen daher den Ball gut in die Hände werfen können; denn hierdurch wird das Wechseln der Plätze gehindert.

2. Die Rollenden in 1 und 2 dürfen den Ball nur *rollen*, aber nicht werfen; denn ein auf das Thor *geworfener* Ball ist ungültig. Sie müssen den Ball, wenn er heran rollt, auf alle mögliche Art und schnell aufhalten, um wo möglich das Thor eher damit zu berühren, als der Schläger seine Rakette ins Mal stöfst.

3. Beym Abrollen müssen sie einen Fufs innerhalb der Rollgränze n n o o haben, sonst ist der Ball ungültig.

4. Sie können den Schlägern befehlen, auf welcher Seite des Thors sie schlagen sollen.

Vom einfachen Thorball; Single Wiket.

Ist die Gesellschaft nur etwa 6 Personen stark, so spielt man das Cricket *einfach*. Hierzu braucht

man nur ein Thor, und einen Schläger. Wir nehmen in Gedanken das Thor Y, legen in die Mitte zwischen beyde Thore die eine Rakette bey 7, theilen die Gesellschaft in zwey gleiche Parteyen a b c und 1 2 3, und lassen jene zuerst ins Spiel gehn. a, der Schläger, stellt sich also auf p; der Roller auf 7, sein einer Gehülfe 2 hinter das Thor Y und die Person 3 in dieselbe Gegend; die Person 1 nämlich, um den Ball von 7 nach dem Thore zu rollen, 2 und 3 um ihn aufzufangen und dem Roller wieder zuzuwerfen. So oft der Ball fortgerollt, sucht ihn der Schläger zurück und weg zuschlagen, thut er dieſs wirklich oder kommt auf sonst eine Art der Ball aus den Händen der Gegner, so läuft er, so oft es die Abwesenheit des Balles zuläſst, nach dem Ballholze bey 7, berührt es mit dem seinen und eilt zum Schlagplatze zurück. So oft er dieſs thut, schneiden seine Kammeraden eine Kerbe ins Holz. Verliert er den Schlag, so kommt b und nach diesem c daran; dann geht die Partey 1 2 3 ins Spiel u. s. w. Für diejenigen, welche das doppelte Cricket inne haben, brauche ich weiter nichts hinzu zusetzen; denn auch beym Einfachen, gelten die Gesetze und Regeln des doppelten.

Es ist unnöthig dem Cricket eine lange Lobrede zu halten, es spricht selbst für sich; denn es

hat fast Alles, was man von einem Bewegungsspiele fordern kann. Es ist eine vortreffliche Bewegung im Freyen, gewährt sehr viel Vergnügen, übt die untern und obern Glieder im Laufen, Werfen und Schlagen, ist unschuldig, läfst sich ohne Gewinn sehr gut und unterhaltend spielen, langsamer und thätiger, wie man will. Es ist zugleich Uebung des sinnlichen Beurtheilungsvermögens in mannichfaltiger Rücksicht, und erfordert viel Aufmerksamkeit.

6. Handball.

(Handball.)

Diefs englische Spiel hat seinen Namen davon, weil der Ball ohne Instrument, bloſs mit der Hand geschlagen wird. Ich will die Vorrichtung dazu genau angeben; bey der etwanigen Ausführung mag jeder nachlassen, was er nicht ausführen kann. Es gehört dazu eine ganz eben übertünchte Wand von etwa 20 Leipz. Fuſs Höhe und 21 Fuſs Länge; sie kann jedoch unbestimmt länger seyn. Da diefs Spiel in England unter der Jugend sehr gemein ist, so findet man in manchen Erziehungsanstalten daselbst Mau-

ern, die blofs zu diesem Spiele aufgebauet sind, wenn man an Gebäuden, wegen der Fenster, keinen Platz dazu hat. In Zeichn. 4 stellt A B C D die Mauer vor. E F ist eine starke, mit schwarzer Farbe darauf gezogene, Linie, vom Boden etwa 4 Fuls entfernt.

Der Platz A B G H vor der Mauer besteht aus Thon, oder Lehm und Flufssande und ist festgeschlagen, wie eine Tenne. Er heifst der *erste Platz*. Seine Breite von A nach G ist etwa 16 Fuls. Er ist etwa einen halben Fuls erhabener als der übrige Boden umher; auf der Linie G H läuft er durch eine Behschung mit dem vorliegenden Grunde zusammen. Dieser mufs ebenfalls ganz eben und hart seyn. Er heifse der *zweyte Platz*. Die Linien A G und B H, die, von den beyden Enden der Mauer etwas auseinander laufend, bis G und H gehen, sind Grenzlinien des Spiels. Der Ball ist etwa so grofs wie beym deutschen Ballspiel, elastisch und auf eben die Art gemacht und gebacken, wie der Ball zum Cricket. Die Zahl der Spieler kann sich auf 4 ja bis über 24 Personen belaufen, wenn die Mauer so lang ist, dafs alle davor Platz zum Spielen haben. Sie theilen sich in zwey gleiche Parteyen in Absicht auf Zahl und Fertigkeit; doch können auch zwey gegen 10 Andere spielen, die nicht so geschickt sind. Wir wollen

hier 6 Spieler annehmen, nämlich a b c und x y z. Sie losen, welche von beyden Parteyen zuerst anfangen soll; wir nehmen a b c dazu an. Einer von diesen geht *zuerst* ins Spiel und ist *Aufschläger*. Da es einerley ist, welcher, so kommt man leicht hierin überein. Es soll a seyn. Da sich der *Aufschläger* allemal in der Mitte vor die Mauer stellt, so kommen nun alle drey auf den *ersten Platz* in b a c. Ihre Gegner stellen sich hinter sie in den zweyten Platz in x y z. Es kommt nun darauf an, den Ball in schiefer Richtung aufwärts gegen die Mauer zu schlagen, so dafs er beym Zurückprallen in den Platz der Gegner fällt. Fällt der Ball auf den ersten Platz zurück, so schlägt ihn irgend einer von der Partey a b c; fällt er aber auf den zweyten zurück, so thut einer von den Gegnern x y z dasselbe. Bleibt der Ball auf der Erde liegen, indem man vorbey schlägt, so zählt die Partey a b c einen Punkt, wenn ihn x y z fallen liessen. Fällt der Ball aber in den ersten Platz zurück und er wird von der Partey a b c daselbst im Aufschlagen verfehlt, so zählt zwar die andere Partey x y z keinen Punkt, aber a b c beschleunigen dadurch das Ende ihres Spielganges. Nach dieser allgemeinen Anzeige mufs ich mich in nähere Zergliederung einlassen, wei man sonst die Sache nicht verstehen kann;

die Plätze will ich der Kürze wegen 1 und 2 nennen.

Der Aufschläger a, nimmt den Ball in die Linke, oder wirft ihn an den Boden und schlägt ihn beym Aufprellen mit der rechten Hand über die Linie EF an die Mauer. Er fällt nach 2, einer von x y z schlägt ihn wieder zurück an die Mauer; er fällt nach 1, einer von a b c, der der Nächste ist, schlägt ihn wieder an die Mauer, so dafs er nach 2 springt u s. w. So lange das Spiel so fort geht, ist es ohne Tadel und keine Partey zählt einen Point. So bald aber der Ball auf 2 fällt und von x, y oder z nicht wieder zurückgeschlagen wird: zählt a für seine Partey einen Point; er läfst sich den Ball zureichen und schlägt ihn von neuem aus, wie vorhin. Fällt der Ball, es mag ihn zuvor geschlagen haben wer da will, auf 1 und keiner von a b c schlägt ihn wieder auf, so ist a nicht mehr *Aufschläger*, b tritt an seine Stelle und schlägt wieder auf; jedoch zählt die andere Partey nichts. Man schlägt weiter und alle Fehler, welche von x y z gemacht werden, rechnen sich a b c als Points an; dagegen ist b vom Amte des Aufschlagens beym ersten Fehler seiner Partey, er selbst oder a, oder c mag ihn gemacht haben. An seine Stelle tritt der letzte nämlich c. Diesem geht es bey dem ersten Fehler nicht

besser. Ist er endlich auf obige Art vom Spiele ab, so geht nun die andere Partey x y z ins Spiel auf 1 und a b c, die ihren *ersten Gang* geendigt haben, gehen nach 2. Jene fangen nun an ihre Points zu machen und sich eben so wie vorhin alle Fehler der Gegner a b c als Points zuzuzählen. Diejenige Partey, welche die festgesetzte Zahl von Punkten, sie ist ganz willkührlich, zuerst vollzählen kann, hat das Spiel gewonnen. Doch ist dabey folgendes zu bemerken: wenn diejenige Partey, welche das Spiel anfängt, gleich im ersten Gange die Zahl der Points voll macht, so mufs der andern auch erst ein Gang zugestanden werden, und sie hat dann nur verloren, wenn sie in demselben die Points nicht erhält. Besser ist es auch hier, so wie beym Thorball, nicht die Zahl der Points, sondern die der Gänge festzusetzen und derjenigen Partey den Sieg zuzuerkennen, welche in denselben die mehresten Punkte hat. Fehler sind in diesem Spiele:

1, wenn der Ball im Schlagen verfehlt wird. Mann kann den Ball, so wie er von der Mauer zurückprellt, gleich aus der Luft wieder zurückschlagen, oder erst nach seinem *ersten* Aufsprunge vom Boden. Läfst man ihn zum zweyten Aufsprunge kommen, so ists ein Fehler.

2. Wenn der Ball unterhalb der Line E F an die Mauer trifft.

3. Oder die Mauer gar nicht berührt.

4. Wenn der zurückprellende Ball weder nach 1 noch nach 2, sondern über die Seitengränzen des Spielraums A G oder B H fällt. Doch spielt man auch häufig ohne diese Seitengränzen, und dann findet hier kein Fehler Statt.

So oft als die Partey in 2 einen von diesen Fehlern begeht, rechnet sich die andere in 1 einen Punkt an; so oft aber diese einen dergleichen macht, es geschehe nun vom Aufschläger oder von einem Nebenspieler: so ist der dermalige Aufschläger seiner Stelle verlustig und ein anderer kommt an seine Stelle. Die Points werden laut gezählt.

Spielregeln: 1) Jeder sucht seinen Schlag so abzumessen, dafs der Ball in den feindlichen Platz fällt, aber man hütet sich, ihn so zu schlagen, dafs er in den eigenen kommt, denn da er wieder aufgeschlagen werden mufs: so setzt man sich der Gelegenheit aus, einen Fehler zu machen. 2) Man schlägt den Ball gern so wenig als möglich über die Linie E F; denn jemehr sich sein Absprung von der Mauer der Horizontallinie nähert, um desto schlechter zum Wiederaufschlagen wird auch sein darauf folgender Aufsprung vom Boden.

Ich halte dieſs Spiel für eines der besten Ballspiele; es gewährt sehr mannichfaltige Bewegung, und da diese bald in kurzen Springen, Laufen, und in Biegungen des Körpers nach allen Richtungen geschieht, so ist das Spiel sehr fähig, den Körper junger Leute immer biegsamer und flinker zu machen. Ueberdem erfordert es viel Aufmerksamkeit, richtige Abmessung der Kraft des Armes und der Hand, gute Berechnung der Haltung der Handfläche beym Schlagen u. s. w. Knaben, die weiche, seidene Händchen haben sollen, dürfen es nicht spielen; denn es macht sie hart und stark, und durch Handschuhe, die man gewöhnlich dabey anzieht, wird dieſs nicht ganz verhütet. Mann kann sich gewöhnen, es mit Raketten, so wie man sie zum Federball gebraucht, zu spielen, aber dann müssen die Schläge sehr gemäſsigt werden, oder die Mauer mufs sehr hoch seyn.

7. Prellball.

Diese Art des Ballspiels ist ganz einfach, erfordert aber Schnelligkeit und Augenmafs und erlaubt eine beliebige Anzahl von Spielern. Auf einem freyen Platze wird eine Vertiefung in den Boden gemacht, und in diese wird ein 18 bis 20 Zoll langer, hinlänglich breiter und dicker Stab von festem Holze bis zu seiner Hälfte schreg hinabgesteckt, so dafs die Mitte auf dem Rande des Loches liegt. An seinem tiefliegenden Ende hat er eine löffelartige Aushölung, in diese legt man den Ball; auf die andere geschieht ein Schlag mit einem starken, dazu bequemen Knittel, und der Ball steigt in die Luft. Derjenige, welcher den Ball so prellt, hat die Hauptrolle im Spiel, die andern sind Dienende und stehn im Kreise umher, jeder etwa 10 Schritt vom obigen Loche, auf einer bezeichneten Stelle. Diese Dienenden suchen den Schlag zu gewinnen, und dieſs kann jeder auf dreyerley Art. 1) Wenn er den geprellten Ball aus der Luft fängt. 2) Wenn er den Spieler damit wirft. 3) Wenn er den geprellten Ball eher wieder ins Loch schafft, als der Schläger sich löſst. Um dieſs zu verstehen, mufs ich folgendes hinzusetzen. Ist der Schlag geschehen, so laufen gewöhnlich mehrere nach dem Balle, um ihn zu erhaschen. In dieser Zeit

mufs der Schläger sein Loch hurtig verlassen und mit seinem Stabe auf alle bezeichneten Plätze derjenigen klopfen, die nach dem Balle gelaufen sind, hierauf aber schnell zurückkehren und seinen Stab hurtig in das Loch setzen. Wird er, ehe diefs lesztere geschehen ist, von einem der Dienenden geworfen, oder schafft einer derselben den Ball eher ins Loch, als der Schläger seinen Stock: so ist der Schlag für ihn verloren und sein Gegner hat ihn gewonnen. Das Wegspringen des obigen Hebels läfst sich dadurch verhüten, dafs man ihn an eine starke Schnur bindet, die an einem nebenstehenden kleinen Pfahle befestigt ist.

8. Kreisball.

Eine Gesellschaft von unbestimmter Anzahl stellt sich auf einem ebenen und freyen Platze in einen Kreis. Die Entfernungen zwischen den einzelnen Personen richten sich nach der Zahl der Gesellschaft; denn der Durchmesser des Kreises wird stets so grofs gemacht, als man mit einem nicht zu schweren und ziemlich weichen Balle bequem im Kernwurfe nach einem Ziele werfen kann. Jeder bezeichnet seinen Platz mit einem

Steine oder sonst etwas und das Spiel beginnt. Die Hauptidee ist ein beständiger Krieg Aller gegen einander, um sich, nach gewissen Gesetzen des Spiels, in den Kreis zu bringen. Nur ein Einziger, der sich nicht hat hineinbringen lassen, erhält zuletzt das Recht, alle Hineingebrachte durch Ballwürfe *matt* oder *todt* zu machen; kann er dieſs, so hat er das Spiel gewonnen.

1. Wenn die Personen, wie oben gesagt ist, stehen: so wird der Ball *herumgeschickt*, d. i. Einer wirft ihn dem Andern zu, nicht bloſs der Reihe nach, ein Nachbar dem andern, sondern jedem, er stehe wo er wolle. Jeder muſs dabey sehr aufmerksam seyn, den Ball immer im Auge behalten und ihn zu fangen suchen; denn der *Erste*, z. E. A der ihn fallen läſst, muſs nun in den Kreis. (Dieſs gilt aber nur von dem Ersten, die Andern kommen auf andere Art hinein).

2. Jetzt wird es Hauptabsicht der Spieler, die den Ball unaufhörlich herum schicken, den A, welcher im Kreise steht, mit dem Balle einen Wurf beyzubringen. A muſs also sehr auf seiner Hut seyn, und sich immer mit äuſserster Schnelligkeit aus der Gegend der Peripherie entfernen, wo der Ball ist; da aber die andern den Ball eben solchen Mitspielern zuwerfen, denen A am nächsten ist, so hat er immer viel Ge-

legenheit, seine Beine im Laufen zu üben. Endlich geschieht ein Wurf. Wir müssen hier zwey Fälle annehmen. Wird A *verfehlt*, so mufs der B, welcher warf, auch zu ihm in den Kreis, das Spiel geht fort, wie vorhin und man hat nun 2 Personen, die sich, um den Wurfe auszuweichen, im Kreise herumtummeln. Wird aber A getroffen, so bemächtiget er sich so schnell als möglich des Balls; alle übrigen aber entfernen sich eben so schnell von ihren Stellen und laufen vom Kreise weg. So bald aber A den Ball mit der Hand berührt, so hat er das Recht zu rufen: *halt*! dann müssen alle stehen, wo sie sind und A geht, wenn er etwa den abgeprellten Ball erst ausser dem Kreise holen mufste, wieder in den Kreis, und von hieraus, denn von keiner Stelle ausser dem Kreise darf er es, wirft er mit dem Balle nach irgend einem Entflohenen, den er am leichtesten zu treffen gedenkt. Trifft er Einen, so muls dieser zu ihm in den Kreis, und alle übrigen gehen an ihre Stellen. Trifft er Keinen, so ist seine Mühe vergebens, alle nehmen ihre Plätze wieder ein und A muls wieder, wie oben, sich im Kreise herumtummeln.

3. Auf diese Art kommen sehr bald mehre in den Kreis, und müssen dann nach sich werfen lassen. Immer hat dann nur der *Getroffene* das Recht vor den übrigen, mit dem Balle

nach den Entflohenen zu werfen; jedoch kann er es, wenn er kein guter Werfer ist, einem bessern übertragen und es ist überdem die Pflicht eines jeden, den Ball ihrem getroffenen Mitspieler, so schnell als möglich in die Hände zu bringen, damit er *halt*! rufen, und die Fliehenden zum Stehen bringen kann.

Ist endlich das Spiel so weit gediehen, dafs Alle bis auf *Einen* in dem Kreise sind, so nimmt dieser, den wir M nennen wollen, den Ball. Er umläuft die Gränzen des Kreises bald hier bald dort, die darin Stehenden fliehen vor ihm; er sucht sich ihnen möglichst zu nähern, um irgend einen mit dem Balle zu treffen. Jeder Getroffene tritt aus dem Kreise und ist matt (todt). Macht er auf diese Art *Alle* matt, so hat er das Spiel gewonnen. Allein die andern haben das Recht, denn M, wo sie nur können, wieder aufs Korn zu nehmen. Sie suchen nämlich, wenn er geworfen hat, aufs schleunigste den Ball zu erhaschen und damit nach ihm zu werfen. M ist daher sehr auf der Hut und entfernt sich nach dem Wurfe sogleich von dem Kreise. Wird er aber wirklich getroffen, so hat er das Spiel verloren und mufs entweder *allein* oder mit seinen etwa schon matt *Gemachten* in den Kreis treten; seine Gegner aber treten auf die Kreisgränze und fangen das Spiel von neuem

an. Dasselbe geschieht auch, wenn M nach einem im Kreise wirft und ihn nicht trifft.

Bey dem Mattmachen kann M zwar, wie er will, quer durch den Kreis laufen, um seine Gegner gleichsam desto besser zum Schufs zu bekommen, er darf aber nie innerhalb des Kreises nach ihnen werfen, eben so wenig, als jene, beym Wurfe nach M heraustreten dürfen.

Diefs in den Rheingegenden, im Salzburgischen, vielleicht in ganz Oberdeutschland übliche Spiel vereinigt mehrere Uebungen auf eine unterhaltende Art; es setzt durch häufiges Laufen und Ausweichen des Wurfs den ganzen Körper in Bewegung, macht ihn schneller und biegsamer; es übt und stärkt den Arm, fordert Aufmerksamkeit und beschäfftigt das Beurtheilungsvermögen.

---

9. Treibball
oder
das Geyerspiel.

Dieses, in Deutschland hin und wieder gewöhnliche, Spiel, hab ich auch in England unter dem Namen Hawkgame und in Frankreich wieder gefunden. Wenn es mit Eifer gespielt wird, so strengt es den Körper vortrefflich an, verursacht

viel Aufheiterung, viel Gelächter und ist vollkommen unschuldig.

Fin freyer Wiesenplatz giebt den Spielraum. Die Gesellschaft kann aus 6, 12, 20, und mehreren Personen bestehen. Jeder versieht sich mit einem ungefähr 2 bis 3 Schuh langen, etwas starken Stocke. Man macht ein Loch in den Boden, von der Gröfse eines kleinen Hutkopfs, und im Umkreise um dasselbe so viel kleinere Löcher, als Spieler da sind, *weniger eins*. Diese Löcher können zwey, drey Schritte von einander entfernt seyn: hierdurch bestimmt sich die Gröfse der Peripherie und ihre Entfernung vom grofsen Loche von selbst. Die Spieler machen durch das, unter der Jugend sehr bekannte, Abzählen, Einen zum *Geyer*. Oder sie gehn Alle an das Mittelloch; halten ihre Stöcke hinein, lassen, 1, 2, 3, rufen, und springen schnell an den Umkreis, wo jeder seinen Stock in ein Loch setzt. Derjenige, welcher keines hat, ist *Geyer*. Dieser erhält den Ball, welcher eine Faust dick seyn kann und der mit Haaren ausgestopft ist. Jeder andere aber bleibt bey seinem Loche im Umkreise; in welches er die Spizze seines Stocks setzt, indem er sich mit dem Rücken aus dem Kreise herausstellt — Jetzt versucht es der Geyer, welcher ausserhalb des geschlossenen Kreises stehet, den Ball mit klei-

nen Schlägen seines Stockes an der Erde weg zu rollen, um ihn in den Kreis zu bringen. Er ist behutsam, wählt diejenige Stelle, wo der Kreis mit weniger schnellen und geschickten Personen besetzt ist, dringt mit seinem Balle zugleich hindurch, *um ihn in das Mittelloch zu rollen.* Dieſs ist der Zweck seiner Arbeit, der aber schwer und selten erreicht wird. In diesem Augenblikke schreit alles, der *Geyer*, der *Geyer*! Alle sind in tausend Stellungen und Wendungen beschäfftigt, den Ball aus dem Kreise heraus zu bringen. Der Geyer hingegen thut alles mögliche, um ihn hinein zu bringen, oder irgend einem Andern, der sichs eben recht angelegen seyn läſst, dadurch ein Loch abzugewinnen, daſs er seinen Stock in dessen verlässenes Loch steckt. Hierdurch wird der, welcher das Loch verliert sogleich Geyer. Aber oft glückt dem Geyer beydes nicht; ehe man sichs versieht, bekömmt der Ball einen Schlag, daſs er weit fortfliegt, und unter Gelächter zieht der Geyer ab, um bald von neuem wieder zu kommen. Ist der Geyer ein recht flinker Bursche, so macht er allen andern oft genug zu schaffen und das Spiel wird ungemein lebhaft und lustig; ist er aber zu schläfrig, so verliert es viel von seiner Annehmlichkeit. Die Gesellschaft thut daher besser, 2 ja 3 Personen zu Geyern zu machen, und jedem einen

Ball zum Hereintreiben zu geben. Nur muſs man dann auch 2 bis 3 Kreislöcher weniger machen, als Spieler da sind.

Regeln. Der Geyer darf mit seinem Stocke alles thun, um den Ball fort zu bringen und vor den Schlägern zu schützen, indem er ihn, wenn einer nach dem Balle schlägt, vor dem Balle auf die Erde stützt, so daſs der Schlagende nur den Stock treffen kann. Hierin besteht einer seiner gröſsten Vortheile. Aber er darf weder Hände noch Füſse gebrauchen, um den Ball zu decken oder ins Loch zu bringen, und dieſs darf auch keiner von den Uebrigen.

Wenn der Geyer in den Kreis eindringt, so darf keiner seine Person antasten und ihn etwa herausstoſsen. Man hat es bloſs mit dem Balle zu schaffen.

Wenn es dem Geyer unmöglich fällt, seinen in den Kreis gebrachten Ball länger zu vertheidigen, so muſs er alles mögliche thun, irgend ein vom Stocke verlassenes Loch der Umstehenden zu gewinnen; wenn jeder Geyer dieſs thut, so sind die Umstehenden desto mehr genöthigt, ihre Löcher mit den Stöcken besetzt zu halten, und sich weniger darauf einzulassen, den Ball fortzuschaffen.

Bringt der Geyer den Ball ins Mittelloch, so muſs jeder sein bisheriges Loch verlassen und

seinen Stock in irgend ein anderes zu stecken suchen. Auch der bisherige Geyer sucht eines zu erhalten. Wer keines bekommt, ist wieder Geyer.

Dafs kein Spieler nach dem Balle schlagen müsse, wenn die Beine seiner Gespielen im Wege stehen, versteht sich von selbst. Mit Heftigkeit und weit ausgehohlten Schlägen wird überhaupt nur dann geschlagen, wenn der Ball frey genug dazu liegt. Im Gegentheile sind es nur immer kurze zurückgehaltene, zum Fortrollen passende Schläge, die horizontal an der Erde weggeführt werden.

Niemand der Umstehenden darf von seinem Loche weggehn, um etwa den Ball aufser dem Kreise zu schlagen; hier darf man ihn nur so weit verfolgen, als man noch reichen kann, wenn man den einen Fufs an sein Loch setzt. Ja man kann auch, wenn man den Geyer mehr begünstigen will, ausmachen, dafs der Ball durchaus nur geschlagen werden darf, wenn er innerhalb der Peripherie des Kreises liegt. Doch hängt diefs blofs von dem Willen der Gesellschaft ab, da es nicht nothwendig zum Spiel ist.

Wenn aber der Geyer den Ball in den Kreis gebracht hat, dann kann jeder auf seine Gefahr seine Stelle verlassen und hinein gehn, um den Ball fortzuschaffen. Kein im Kreise Stehender darf sein Loch mit dem Fufse bedecken.

10. Schnurball.

Wenn man im obern Stockwerke eines Gebäudes eine Stange so befestigt, dafs sie aus einem Fenster weit genug herausstehet; an die äufserste Spitze eine recht haltbare, hanfene Schnur bindet, und an diese, so fest als möglich, einen etwas dicken Ball knüpft, so dafs er an der Schnur herunterhängt, bis 3. 4 Fufs vom Boden: so erhält man die Vorrichtung zu einem ganz einfachen Ballspiele, das von zwey und mehr Personen gespielt werden kann. Die eine schlägt den Ball, die andre sucht ihn zu fangen, wann er wieder zurückfällt, doch ehe er noch die senkrechte Linie durchfährt, in welcher die Schnur im Stande der Ruhe herabhängt. Ein gefangener Ball macht den Schläger des Schlages verlustig. Wollen sich mehr als zwey Personen damit unterhalten, so kann man mit Punkten und Partien spielen. Dann kommt es darauf an, den Ball so stark zu schlagen, dafs er einen, auch wohl zwey Umschwünge um die Stange macht. Jede Person schlägt, unter Abwechselung mit den andern, 4 Mal; 4 Schläge machen daher einen Gang, und 6 Gänge die ganze Partie. Jeder Umschwung gilt einen Punkt; werden durch einen Schlag aber 2 Umschwünge gemacht, so gelten

sie drey Punkte. Wer am Ende die meisten Punkte zählt, gewinnt das Spiel. Ein Schlag unterhalb des Balles durch ist gleichgültig; wer aber dreymal hinter einander unten durchschlägt. verliert, wie man das nun festsetzen will, entweder alle noch übrigen Schläge dieses Ganges, oder besser man rechnet ihm die drey Fehlschläge als einen Schlag an. Wer blofs die Schnur trifft verliert einen Punkt.

Der Ballstab kann bey diesem Spiele etwas breit seyn, damit man weniger in Gefahr ist, die Schnur zu treffen.

Dieses Spiel empfiehlt sich dadurch der Jugend, weil es wenig Platz erfordert und den Körper, besonders den Arm so wie das Auge übt.

11. Fangball.

Diese Art des Ballspiels kann schon von zwey Knaben ausgeführt werden, so wohl im Freyen an einer Mauer, als auch im Hause, wenn der Platz nur oben so weit frey ist, als die Höhe eines guten Stockwerks beträgt. Die Hauptsache besteht blofs im Fangen des Balles unter allerley Abänderungen. Diese sind: 1) der Ball wird 6 Mal gegen die Wand geworfen und mit

beyden Händen gefangen. 2) Sechsmal rechts gefangen. 3) 6 Mal Links, doch mit der rechten Hand geworfen. 4) Links geworfen rechts gefangen. 5) Links geworfen links gefangen. Darauf kommt der Spieler aus dem *Lehrlingsstande* heraus und wird *Gesell.* 6) Rechts von hinten unter dem Schenkel durch und rechts frey gefangen. 7) Links dasselbe und links gefangen. 8) Rücklings rechts geworfen und gefangen. 9) Dasselbe links. Der Gesell ist *Meister.* 10) Der rechts geworfene Ball wird mit der flachen Hand 5 Mal an die Wand zurückgeschlagen und zum 6ten Male gefangen. 11) Ebendasselbe mit der linken Hand. 12) Zwey Bälle werden unabgesetzt, einer nach dem andern, mit der rechten Hand an die Wand geworfen, mit der linken gefangen und der rechten wieder zugereicht, welche sie dann vom neuen abwirft und zwar so oft, bis jeder Ball die linke Hand 6 Mal durchlaufen ist. 13) Zwey Bälle werden mit der rechten und linken Hand gleichzeitig geworfen und gefangen. Nun ist der Meister *Virtuose.* Jede dieser Uebungen kann willkührlich 5 oder 6 Mal gemacht werden. Es ist leicht abzusehen, dafs sich noch mancherley Abänderungen machen lassen. Dieses Spiel bekommt viel Interesse durch Wetteifer und durch die Schwierigkeit, welche damit verbun-

den ist. Es setzt den Körper stark in Bewegung, erfordert genau abgewogene Kraft der Hand, viel Augenmafs und sehr viel Gelenkigkeit und Schnelligkeit des Körpers. Es läfs sich nur an einer ganz ebenen Wand mit recht runden, nicht glatten aber elastischen Bällen spielen. Fällt der Ball zu Boden, so sind alle schon gemachten Würfe derselben Aufgabe vergebens und sie mufs noch einmal gemacht werden. Die Spieler können auch die Fehler notiren, und am Ende Rechnung machen, welche mit spashaften Würfen auf den Rücken bezahlt wird.

12. Steht Alle!

Dieses Spiel verdient es sehr, der Jugend empfohlen zu werden. Es gewährt mäfsige Bewegungen des Körpers, denn man muls oft dabey, wiewohl nicht anhaltend, laufen; es übt den Arm durch Werfen, erfordert mithin auch Augenmafs; verlangt Aufmerksamkeit und ist mit Lustigkeit verbunden.

Die Gesellschaft kann ziemlich zahlreich seyn und über 12, 16 Personen steigen. Für jede Person wird auf dem ebenen Boden ein

Loch in der Gröfse einer Faust gegraben, entweder in einer einzigen Reihe nebeneinander, oder noch besser unordentlich auf einen Haufen zusammen, oder wie die Felder eines Dambrets. Die Löcher sind nur etwa einer guten Hand breit von einander entfernt. Jeder zeichnet das seinige, indem er irgend etwas z. E. ein Messer, einen Knopf etc. hinein legt, woran er es sogleich wiedererkennen kann. Ist alles so vorbereitet, so nimmt einer von der Gesellschaft den nicht zu harten Ball und rollt ihn in einer Entfernung von etwa 2, 3 Schritten nach den Löchern, um welche die übrige Gesellschaft in einem dreyviertels Kreise umher steht und mit grofser Begierde auf den Lauf des Balls achtet. Fällt er in ein Loch, so springen Alle mit gröfster Schnelligkeit auseinander und entfernen sich von den Löchern. Ein *Einziger* bleibt stehen, nämlich der, in dessen Loch der Ball gerollt ist. Dieser ergreift ihn beym Hineinrollen augenblicklich, und ruft: *steht alle*! Er kann diefs nicht schnell genug ausrufen, damit die andern nicht zu weit fortkommen, und darf doch nicht eher, als bis er den Ball mit der Hand berührt. Auf jenen Ruf stehen Alle augenblicklich. Offenbar erfordert das Spiel also Aufmerksamkeit und schnelle Besonnenheit. Unser Spieler, er heifse A, hat nun das Recht,

nach dem nächsten dem besten, B zu werfen. Trifft er ihm *nicht*, so ist der erste Gang des Spiels aus. Alle kommen zu den Löchern zurück und dem A wird zur Strafe ein Steinchen in sein Loch gelegt. Trifft er ihn aber, so nimmt B so schnell a's möglich den Ball auf und ruft gleichfalls: *steht alle!* denn jeder hat das Recht, sich von dem, der am Werfen ist, so lange zu entfernen, als der Ball nicht in der Hand ist. Alle stehen und B wirft nun wieder nach dem Nächsten dem besten C. Trifft er ihn nicht, so endigt sich jetzt der *Gang* und B bekommt einen Stein ins Loch Trifft er ihn aber, so machts C wie sein Vorgänger, er ergreift den Ball und ruft den Laufenden zu: steht alle! u. s. w, So können 3, 4, 5 und mehr Personen ans Werfen kommen, bis ein Wurf fehl trifft, der Gang des Spiels sich dadurch endigt und der, welcher nicht traf, ein Steinchen ins Loch bekommt. — Oft tritt der Fall ein, dafs Einer werfen soll, der es nicht gerne wagen mag, entweder weil er keine Fertigkeit im Treffen hat, oder weil er nicht früh genug, *steht alle!* rufen konnte, wodurch folglich Alle zu weit von ihm weggelaufen sind: darum ist es denn auch jedem erlaubt, sowohl dem A als allen Uebrigen, jemanden durch stilles Zuwinken aufzufordern, an seiner Statt zu werfen; z. B. A hat nicht Lust selbst zu werfen

und er fordert einen Andern, Namens B, durch einen Wink auf, es für ihn zu thun. B kann nicht dazu gezwungen werden, hat er aber Lust, so wirft ihm A den Ball schleunig zu. Da er folglich in dem Augenblicke in keines Mitspielers Hand ist, so haben alle das Recht, sich so lange und so schnell, von B zu entfernen, bis B ruft: *steht alle!* d. i. bis er den Ball hat. Hierauf kann er sich Einen zum Wurfe ausersehen, aber es ist ihm schlechterdings nicht erlaubt, den Wurf von neuem einem andern zu übertragen. Wirft er fehl, so geht ein neuer Gang an, und nicht A sondern B bekommt einen Stein ins Loch; trifft er aber einen Andern, Namens C, so kann dieser selbst werfen oder übertragen u. s. w.

So bald der Fehlwurf geschehen ist, gehen Alle wieder zu den Löchern und man rollt den Ball von neuem. Hat endlich nach vielen Gängen Einer 6 Steinchen in seinem Loche, das ist, 6 Mal fehl geworfen, so wird er dafür auf folgende Art bestraft. Seine Mitspieler stellen sich in zwey gleichzählige Fronten, 24 Schritt von einander, und nehmen den Strafbaren in die Mitte. Einer nach dem Andern hat das Recht, mit dem Ball einen Wurf auf ihn zu thun und er Gelegenheit, sich im Ausweichen zu üben,

Gesetze. 1. Das Rollen des Balls geschieht von den Spielern nach ihrer Gröfse. Jeder hat das Recht 3 Mal zu rollen, ist dann der Ball noch nicht in ein Loch gefallen, so kommt ein Anderer an die Reihe. Es geschieht, wenn die Löcher nicht in einer Reihe gemacht sind, abwechselnd von vier Seiten her, und jede Person mufs von einer andern Seite her den Ball nach den Löchern abrollen.

2. Kein Spieler darf eher rufen *steht alle!* bis der Ball in seinen Händen ist, und keiner von den übrigen darf dann noch einen Schritt weiter laufen. Thut ers aber dennoch, so mufs er, auf Verlangen des erstern, die Schritte zurück thun.

3. Derjenige Spieler, in dessen Loch der Ball gerollt wurde, stellt sich beym Wurfe neben die Löcher, alle in der Folge getroffenen dahin, wo der von ihnen abgeprallte Ball liegt; alle diese Leute haben dann noch das Recht, von den genannten Standpunkten einen Sprung nach der Person hin zu thun, nach welcher sie werfen wollen, um ihr näher zu kommen. Dagegen steht es Jedem, nach welchem der Wurf geschieht, frey, ihm durch alle mögliche Biegungen und Wendungen des Körpers auszuweichen.

13. Federball.

Volant.

Die zu diesem Spiele gehörigen Instrumente sind allgemein bekannt und bey den Galanteriehändlern zu haben; es ist daher keine umständliche Beschreibung nöthig, doch will ich hier noch anführen, dafs die Federbälle in den französischen Ballhäusern, wo diefs Spiel, unter der Regentschaft des Herzogs v. Orleans, dessen Lieblingsspiel es war, sehr stark getrieben wurde, zwey Zoll im Durchmesser und 2 1/2 Zoll lange Federn hatten. Die netzförmig durchflochtenen Raketten sind nicht so gut, als die mit Pergament überspannten. Unsre Federbälle werden gewöhnlich zu klein gemacht.

Das Spiel besteht blofs aus einem geschickten Zuschlagen zwischen zwey oder mehr Personen, so dafs der Ball unaufhörlich hin und her getrieben wird, bis er durch Versehen zum Fallen kommt. Wer dieis am besten zu verhindern weifs, spielt am besten. Die Sache scheint beym Zusehen sehr leicht, es gehört aber mehr dazu als man glaubt, *Ball*, *Rakette* und *Hand* immer in ein richtiges Verhältnifs zu bringen, das in jedem Augenblicke völlig neu ist, weil der Ball immer in verschiedene Lagen kommt. Hierzu müssen die Bewegungen und Wendungen

der Rakette, der Hand und des ganzen Körpers erst erfunden, und zwar sogleich auf der Stelle erfunden werden, weil die Lage des Balls nur auf einen Augenblick dieselbe bleibt. Aus diesem Gesichtspunkte betrachtet, ist dieſs Spiel sehr vortrefflich als Uebung des Beobachtungsgeistes; aber es setzt auch den Körper auf eine heilsame Art in Bewegung und macht ihn durch unzählbare Biegungen und Wendungen geschickter. Im Freyen läſst es sich jedoch nur selten spielen, wegen des Luftzuges; aber desto besser in geräumigen und hohen Zimmern. Ich empfehle es vorzüglich auch dem weiblichen Geschlechte.

---

b) Scheibenspiele.

14. Das Scheibenspiel.
(Le palet.)

Dieses Spiel empfehle ich der Jugend für die schläfrige Zeit nach Tische, besonders an heiſsen Sommertagen; denn es hat alles, was zu einem solchen Spiele gehört, indem es weniger Anstrengung als Geschicklichkeit erfordert, und unter kleinen Promenaden zu Scherz und La-

chen Anlafs giebt. Man kann es im Freyen und im Zimmer, selbst auf dem Tische, spielen.

Vier bis sechs Personen spielen es am bequemsten. Jeder hat 1, 2, 3 und mehr metallene Scheiben, mit welchen nach dem Ziele, das in einer kleinern Scheibe besteht, geworfen wird. Für jede Scheibe, welche die eine Partey dem Ziele näher wirft, als die andre, zählt sie einen Punkt, und diejenige Partey, welche zuerst 12 Punkte zählt, hat das Spiel gewonnen. Diefs ist der Gang des Spiels. Jetzt noch einige Erläuterungen.

Die Zahl der Scheiben für jede Person ist willkührlich. Sie sind von Bley, so grofs als ein Thalerstük. Um sie beym Spielen zu kennen, werden sie numerirt, oder mit haltenden Farben überzogen. Es ist bequem, wenn jeder Spieler seine eigene Farbe hat, aber gar nicht nothwendig. Nothwendiger ist es aber, dafs jede Partey der Spieler eine eigene Farbe habe, und da sich die ganze Zahl der Spieler nicht blofs in 2, sondern auch in 3 und 4 Parteyen theilen kann: so ist es gut, 4 Farben zu haben, um die abgeworfenen Scheiben der Parteyen leicht auseinander finden zu können. Hat man aber dergleichen Scheiben gar nicht, so lassen sich auch Thalerstücke gebrauchen, wenn man sie mit Zahlen bezeichnet.

Um die Sache mehr zu versinnlichen, will ich ein Spiel angehen lassen, das von 2 Parteyen, A und B gespielt wird. Ob jede Partey aus 2, 3 oder 4 Personen bestehe, kömmt hier weiter nicht in Betracht. Man legt das kleine Stück Geld auf den Boden, etwa 4, 6, bis 10 Schritt weit von dem angenommenen Standpunkte. Im Fortgange des Spiels geschieht diefs aber nicht wieder, sondern derjenige wirft es aus, der dem Ziele eine Scheibe am nächsten brachte. Man kann darum losen, welche Partey den Anfangswurf thun soll, oder die Entscheidung der Höflichkeit überlassen. Angenommen, eine Person von A mache den Anfang, so folgt nun eine von B. Wirft diese näher als die Scheibe von A liegt, so kommt die Partey A wieder an den Wurf und die Personen dieser Partey — es ist ganz gleichgültig wer es sey, werfen so lange bis eine von ihren Scheiben näher liegt, als die Scheibe von B; dann fangen die Personen von B wieder an. Die Regel heist kurz: jede Partey bleibt so lange am Wurfe, bis eine ihrer Scheiben dem Ziele näher liegt, als irgend eine der andern.

Die Ordnung des Werfens richtet sich also immer nach der Entfernung der Scheiben, darüber muſs streng gehalten wesden, mithin ist es nöthig, die Entfernungen immer mit

den Augen zu messen. Diese Einrichtung ist vortrefflich, das Augenmafs zu schärfen, sie mufs daher durchaus nicht vernachläfsiget werden. Im streitigen Falle wird mit einem Stabe gemessen. Sind die Scheiben von allen Spielern abgeworfen, so kommts zur Berechnung und diejenige Partey, welche 1, 2 3, u, s. w. Scheiben dem Ziele näher gebracht hat, als irgend eine der andern liegt, zählt 1, 2, 3 u. s. w, Punkte weiter. — Uebrigens zeigt man, wie beym Billard, den Stand der Points der Parteyen an; oder sind mehr als 2 Parteyen, so notirt man die Punkte einer jeden mit der Bleyfeder. — Derjenige, dessen Scheibe dem Ziele beym vollendeten Gange am nächsten lag, nimmt das Ziel, wirft es von neuem aus, und thut beym folgenden Gange den ersten Wurf. So wird die Stelle des Ziels nach jedem *Gange*, d. i. nach jedesmaligen völligen Abwerfen aller Scheiben der Parteyen, verändert.

Man kann es in diesem Spiele zu einer ansehnlichen Fertigkeit bringen, z. E. die Person 1 wirft dem Ziele ziemlich nahe, 2 legt sich zwischen sie und das Ziel, 3 trifft das Ziel so, dafs es sich von 1 und 2 entfernt und ihr am nächsten liegt. Oder 1 legt sich ans Ziel, 2 bedeckt das Ziel, 3 wirft 2 vom Ziele herab

oder vom Tische herunter, so dafs in diesem letzten Falle nichts gezählt werden kann.

Man kann auch ohne Parteyen einzeln für sich spielen. Diefs geschieht gewöhnlich, wenn die Zahl der Personen ungleich ist.

Ueber das mechanische des Wurfes läfst sich nur folgendes sagen; die Scheiben werden auf die Finger gelegt und in einem gestreckten Bogen so fortgeworfen, dafs sie nicht ins Rollen kommen.

Dieses Spiel hat viel Zweckmäfsiges; es erfordert unaufhörlich ein genau messendes Auge, richtig abgewogene Kraft der Hand beym Wurfe, gute Behandlung der Scheiben und zugleich auch Glück; denn oft vernichtet ein kleiner Zufall den geschicktesten Wurf und erregt Gelächter.

---

15. Das Fufsscheibenspiel.

(la Merelle.)

Dieses angenehme Knabenspiel, welches hin und wieder in Deutchland gewöhnlich ist, habe ich auch in England und Frankreich wiedergefunden. Dort heifst es hopping Scotch und hier la Merelle oder Marelle. Der Spieler

hüpft auf einem Fufse und stöfst mit diesem, im Niederhüpfen, einen platten *Stein* am Boden fort, und zwar nach gewissen Gesetzen und durch die Fächer einer gewissen *Figur*, die an den Boden gezeichnet ist, Hierin besteht die Hauptsache des Spiels.

Der Stein mufs platt, nur etwa einen kleinen Finger dick seyn. Man nimmt dazu gern ein Stück Dachziegel, das man ganz rund, oder länglicht rund, abklopft. Er ist fast so grofs, als die Mündung eines Trinkglases. Spieler können zwey, drey und mehr seyn. Auf einem grofsem Sale zeichnet man die *Figur* mit Kreide, im Freyen mufs man einen ebenen, etwas sandigen, oder überhaupt einen weichen, Boden haben, damit man sie mit einem Stabe hineinreifsen kann. Sie ist etwa 12 bis 14 Schritt lang. Im Grunde ist eine solche *Figur* sehr willkührlich; um sich aber eine Vorstellung davon zu machen, mufs ich schon ein Paar als Muster aufstellen. Siehe Zeichn. 5 und 6. Jene ist aus England entlehnt. Die Spieler A. B, u. s. w. stellen sich vor die Linie a b, denn von hier aus wird das ganze Spiel getrieben. A soll den Anfang machen. Er wirft den Stein in das Fach 1. hüpft auf einem Fufse hinein, stöfst ihn über a — b heraus und tritt wieder an die Anfangslinie, letzt wirft er den Stein nach dem

Fache 2, hüpft wieder hinein und stölst ihn eben so heraus; dann wirlt er ihn nach 3, hüpft auch dahin und treibt den Stein stolsweise über die schon passirten Fächer zurück. Auf eben die Art wirft er ihn nach 4 und wiederhohlt das Herausstolsen wie vorher. Nach dem Wurfe ins 5te Fach hüpft er über die ersten 4 Fächer auf einem Fulse, dann springt er auf beyde Füise, so dals er das Kreuz überspannt und mit dem einen in 5 mit den andern in 6 steht; hierauf wieder auf einem Fulse ins 5te Fach, stölst den Stein nach 4, überspannt dann wieder das Kreuz, hüpft nach 4 und von da über 3, 2, 1 hinaus. Beym 6ten Fache gehts eben so. Das 7te ist ein Freyfach. Hier darf er nach Ueberspannung des Kreuzes auf beyde Fülse niederspringen und nach Belieben einige Augenblicke ruhen. Dann aber muls der Stein der Reihe nach von 7 nach 6, nach 5 und nach 4 gestolsen werden und so oft als der Spieler hierbey in ein neues Fach übergehen will, muls er erst das Kreuz wie vorhin überspannen. Von 4 wird er endlich nach und nach, oder auf einmal, wieder herausgeworfen. Nach dem Wurfe in 8 hüpft der Spieler über 1, 2, 3, 4 überspannt dann das Kreuz, springt in 7 auf beyde Füise und auf einem nach 8, von hier muls der Stein wieder durch alle Fächer gebracht werden wie vorhin,

9 bleibt wieder ein Freyplatz. Hier darf er ebenfalls auf beyden Füfsen gehn und stehn, bis er anfängt, den Stein wieder heraus zu stofsen.

Die sechste Figur ist französisch. 4 und 8 sind Freyplätze, wo der Spieler zur Erholung auf beyde Füfse treten darf. Will er von diesen Plätzen aus den Stein zurücktreiben, so steht es ihm frey, diefs durch alle schon passirten Fächer zu thun, nämlich von 10, nach 9, 8, 7, 6 u s w. oder er legt den Stein auf den hüpfenden Fufs und schleudert ihn, indem er einen kleinen Aufsprung macht, von 8 oder 4 so weit er kann, über 3, 2 fort, aus der Figur hinaus.

Wenn dieses Spiel von zwey und mehr Personen gespielt wird, so setzt man erst die Folge fest und richtet sich dann nach folgenden Gesetzen:

1. Der Stein wird, von der Linie a-b aus, in das bestimmte Fach geworfen. Fällt er in ein anderes Fach, oder bleibt er auf einer Linie liegen: so darf der Spieler für diesen Gang nicht spielen, sondern sein Nachfolger kommt ans Spiel.

2. Berührt der Spieler beym Hüpfen und Fortstofsen mit dem Fufse eine Linie der Figur, so tritt er ebenfalls ab.

3. Bleibt der gestofsene Stein auf einer Linie liegen, so geschieht eben das.

5. Fährt der gestofsene Stein über eine Seite der Figur heraus, so verliert er gleichfalls den Gang; denn der Stein mufs stets beym Herausstofsen die Linie a b durchgehen.

5. Vergifst er das oben angedeutete Ueberspannen des Kreuzes, so ist er ebenfalls ab.

6. Springt er, durch den Verlust des Gleichgewichts getrieben, aus der Figur heraus, wenn der Stein noch darin ist, oder berührt er mit dem verbotenen Fufse den Boden;

7. überspringt er, beym Herausstofsen aus den Fächern des Kreises oder des Kreuzes, ein Fach; stöst er ihn z. E. von 8 nach 5, oder von 7 nach 4: so darf er den Gang nicht machen.

8. Derjenige, welcher den Stein zuerst in das letzte Fach und wieder herausbringt, hat die Partie gewonnen.

Alle dergleichen Regeln, so wie die Figuren selbst, sind sehr willkührlich, und hängen von der Erfindungskraft der jungen Spieler ab. Diefs macht das Spiel um desto angenehmer. Ich habe es zwischen den Windungen einer grofsen Spirallinie spielen gesehen, wobey jeder seinen Stein bis zum Mittelpunkte nach und nach fortstofsen mufste.

Dieses Spiel hat mancherley Gutes an sich; es bewegt den Körper bis zum Schweifse, übt die Sckenkel und Waden; verlangt viel Haltung des

Gleichgewichts auf einem Fulse; ein gutes Augenmals bey der Fortwerfung des Steines in das bestimmte Fach, und viel Aufmerksamkeit, um nichts von dem zu vergessen, was in den Gesetzen ausgemacht ist. Es ist für junge Leute sehr unterhaltend und reizend; vor wenigen Tagen sah ich es daher von einigen sogar nach einem Marsche von sechs starken Stunden spielen. Allein mir gefällt bey diesem Spiele das beständige Hüpfen auf einem Beine nicht, zumal wenn immer nur ein und ebendasselbe gebraucht wird. Diels letzte sollte man nicht zugeben; es muls, lange fortgesetzt und wiederholt, auf den unvollendeten Bau übeln Einfluls haben; wenigstens wird die Stärke und Ausbildung der Schenkel dadurch ungleich werden. Man mache es daher zum Gesetze des Spiels, *rechts* hinein und *links* herauszuhüpfen, und wechsele auch hierin ab. Hierdurch wird der etwaige Schade sicher gehoben. Diefs Spiel hat ungewöhnlich viel Anlage zu einer weit *grölsern gymnastischen Vollkommenheit*, und es kann zu einem der vortrefflichsten Bewegungsspiele werden, wenn man statt des blolsen Hüpfens, allerley leichte und schwere Körperbewegungen hineinbringen will. In dieser Rücksicht ist es jungen Leuten ganz besonders zu empfehlen. Diejenigen, welche in den Tanz-

schritten (Pas,) sowohl in den niedrigen als hohen, geübt sind, werden leicht einen ganz neuen Gang des Spiels herausbringen, indem sie es zum Gesetz machen, dasselbe mit Bewegungen des Tanzes zu verbinden, in diesem Fache der Figur eine Jetté, in einem andern ein Entrechat, eine Cabriole u. s. w. zu machen. Durch eine geschickte Verbindung und Ausführung von dergleichen Tanzschritten würde das Spiel ein vortreffliches Ansehn erhalten. Zur weitern Auseinandersetzung ist aber hier der Platz nicht. Junge Leute, die aber hiervon nichts verstehen, sollten allerley weniger künstliche Sprünge hinein bringen. Um mich verständlich zu machen, will ich ein Beyspiel angeben.

Man steht in der ersten Position vor a b, die Hände in die Seiten gestützt, die Brust heraus. Aufgesprungen, mit den Füfsen an das Gesäfs geschlagen und nach 1 in die erste Position übergesetzt.

1. Aufgesprungen, in der Luft die Fersen zusammengeschlagen, in die erste Position niedergefallen, auf einer Fufsspitze völlig umgedrehet, und nach 2 übergesetzt.

2. Die Beine etwas gespreitet, aufgesprungen, in der Luft halb umgedreht, niedergefallen; dann wieder die Beine etwas gespreitet und

eben so mit Umdrehen in die erste Stellung und von da nach 3 gesprungen.

3. In der ersten Position aufgesprungen, in der Luft rechts völlig umgedrehet, Niedergesprungen und nach 4 übergesetzt.

4. Wie in drey, aber links herumgreht und nach 5 übergesetzt.

5. Aufgesprungen die Fersen 2 Mal in der Luft zusammengeschlagen. Dann wieder aufgesprungen, so dafs der Abstofs mit dem linken Fulse geschieht, in der Luft mit eben dem Fulse gegen den rechten geschlagen, und so seitwärts nach 6 übergesetzt.

6. Anfangs, wie vorher in 5, Aufsprung und doppelter Anschlag. Dann Aufsprung mit dem rechten Fufs, Anschlag an den linken, Ueberspannung des Kreutzes, so das der linke in 5 der rechte in 6 stehet. Nochmaliger Aufsprung nach 7.

7. Hier ist ein Freyplatz zum Ausruhen.

8. Ueber das achte Fach wird mit gleichen Füfsen weggesetzt, denn es wird als verschlossen angesehn.

6. Hier wird am hintersten Ende der Stein zwischen beyde Füfse gefafst; man macht damit 2 kurze Fortsprünge, dann einen starken Aufsprung, schlägt beyde Füfse ans Gesäfs und springt nieder. Der Stein darf dabey nicht fal-

len. Ietzt springt man, immer den Stein festhaltend, über 8 weg, dann von 7 nach 4, nach 3 u. so fort aus der Figur heraus. Nach diesen Angaben wird sich jeder leicht eine Vorstellung von der verbesserten Gestalt dieses Spiels machen können. Dergleichen Bewegungen lassen sich auf mancherley Art abändern. Diefs macht Vergnügen und zur Uebung und Bildung des Körpers ist es vortrefflich. Die für jedes Fach bestimmten Sprünge werden blofs gemacht, indem man sich zu dem Fache begiebt, wo der Stein liegt; von hier schnellt man den Stein entweder mit einem Fufse hüpfend, vor sich hin nach und nach heraus, oder man legt ihn auf den Fufs und schleudert ihn beym Aufsprunge fort, oder man fafst ihn zwischen beyde Füfse und springt damit aus der Figur heraus. Die Gesetze über den Verlust eines Ganges, wird jeder leicht, nach den oben gegebenen, für diefs neue Spiel bilden können.

§ 16. Das Steinspiel.

Man gebraucht zu diesem Spiele nichts, als *Steine*, daher gebe ich ihm diesen Namen, ob es gleich in Deutschland und in der Schweiz unter manchen andern (z. B. im Salzburgischen

unter dem Namen des *Geiseln* (von *Geis*, Ziege) bekannt ist. Der Boden des Platzes sey eben und fest und man bezeichne hier den Spielraum auf folgende Art, siehe Zeichn. 7. Auf der Stelle a legt man 2, 3 bis 4 Steine aufeinander von der Gröfse eines Hünereyes, oder man stellt hier her einen kleinen hölzernen Kegel, oder pyramidalischen Stein einer kleinen Spanne hoch, oder ein Horn (woher der Name Geispiel) Diefs ist das Ziel, wonach jeder Spieler wirft. Zu diesem Ende versieht sich jeder Mitspieler, deren 6, 12 und mehr seyn können, mit einem platten, höchstens einem Zoll dicken, Steine, der etwas abgerundet seyn kann und so grofs als eine Untertheetasse ist. Man kann auch hölzerne Scheiben dazu gebrauchen. b ist die Stelle, von wo aus nach dem Ziele geworfen wird; sie ist etwa 10 Schritte von a entfernt. c-e und d-f die etwa 5 Schritt von einander gemacht werden, sind in den Boden gerissene, oder durch Steine bezeichnete Grenzlinien; so wie auch c-d und e-f. Ehe das Spiel angeht, wird durchs Los erst einer zum *Wächter* gewählt. Dieser spielt die Rolle des Dienenden, denn er mufs bey dem Ziele Wache halten und es wieder aufsetzen, wenn es von den Mitspielern umgeworfen ist. Die Werfenden stehn vor e-f und einer nach dem andern wirft, sanft

im gestreckten Bogen von b aus, seine Scheibe nach dem Ziele. Hat sie der Spieler abgeworfen, so mufs er den nächsten Wurf erst dadurch lösen, dafs er sie wiederhohlt, ohne von dem Wächter *berührt*, oder mit seinem zusammengewundenen Schnupftuche *getroffen* zu werden. In dieser Kleinigkeit liegt der Reiz des Spieles; denn es ist nicht ganz leicht, wenn der Wächter auf seiner Hut ist, aber doch durch Schnelligkeit möglich. Jeder Spieler, der seinen Stein abgeworfen hat, kann nicht sogleich hinauslaufen, um ihn wieder zu holen, denn er würde sich dem Wächter gerade in die Hände liefern; sondern er bleibt neben b und beobachtet den Wächter; findet er ihn unaufmerksam, so läuft er pfeilschnell hinaus und stellt dort seinen Fufs auf den Stein. Ist der Wächter aber zu aufmerksam, so müssen die Spieler bey b warten, bis einer von ihren folgenden Mitspielern das Ziel umwirft und dann laufen alle augenblicklich und schnell hinaus, um ihre Steine zu holen; denn es ist die Pflicht des Wächters, das umgeworfene Ziel augenblicklich wieder *aufzustellen*, und eher kann er Keinen auf eine gültige Art *berühren*. Oft ist es der Fall, dafs man, durch Schnelligkeit, so wie durch Langsamkeit des Wächters beym Aufstellen geholfen, hinaus kommt und den Stein auch

sogleich mit nach b zurück bringt. Liegt in diesem Falle der Stein jenseits der Linie c - d zum Beysp. in x, so kann man ihn geradezu nehmen und damit nach b zurücklaufen; liegt er aber vor der Linie zum Ex. in y, so muſs man ihn aufnehmen und erst die Linie c - d damit berühren, ehe man damit zurücklaufen darf.

Ein anderer Fall ist noch gewöhnlicher: wird nämlich der Wächter zu früh fertig, so kann man nicht gleich mit dem Steine zurück laufen. Liegt der Stein dann *jenseits* c - d, so stellt man sich mit dem Fuſse darauf und bleibt so stehen; ja man kann auch den Stein von x her bis an die Linie c-d heranschieben, um sich den Rückweg zu verkürzen. So lange man so durch den Fuſs oder die Hand mit dem Steine in Berührung bleibt, hat der Wächter kein Recht zu *berühren*, läſst man aber davon ab, so kann er es sogleich. Liegt der Stein aber vor c-d, so darf man hier nicht auf demselben stehen bleiben, denn der Wächter kann hier jeden berühren, es sey wann es wolle, weil der Raum c d e f als *verboten* angesehen wird. Man muſs daher den Stein erst aufnehmen, ihn auf, oder hinter die Linie c-d bringen und kann dann hier, wie vorhin, so lange mit ihm in Berührung bleiben, bis man in der Unachtsamkeit des Wächters, oder im um-

geworfenen Ziel eine Gelegenheit findet, wieder nach b zurück zu kommen.

Bisweilen tritt der Fall ein, dafs kein Spieler das Ziel umwirft und dafs folglich keiner seine Scheibe holen kann: dann müssen mehrere von beyden Seiten den Wächter, bald hier bald dort, necken, als wollten sie hinauskommen, und dadurch seine Aufmerksamkeit theilen, bis einer wirklich seine Scheibe auf diese Art zurückbringt.

Spielgesetze: 1. Wer auf obige Art und unter den obigen Umständen *berührt* wird, ist Wächter.

2. Wer beym Hinaus- oder Hereinlaufen die Seitenlinien übertritt, wird es gleichfalls. In beyden Fällen nimmt der bisherige Wächter die Stelle desselben unter den Werfenden ein.

Dieses Spiel ist leicht zu beurtheilen. Es gewährt Fröhlichkeit, Bewegung, Uebung des Augenmafses; verlangt Schnelligkeit des Körpers, ist durchaus unschuldig und überall, selbst in Gebäuden ausführbar, wenn man hier, statt der Steine, weichere und leichtere Scheiben von sehr dick über einandergelegten Pappdeckel nimmt.

c) Kugelspiele.

17. Das Kugelschlagen, oder Mail.

Unter den Bewegungsspielen bleibt dieſs immer eins der trefflichsten. Da es fast ganz, selbst in vielen Gegenden von Frankreich, in Vergessenheit gerathen und bey uns so gut als ganz unbekannt ist: so wird meinen Lesern eine möglichst genaue und gründliche Anweisung dazu gewiſs willkommen seyn; da zumal noch gar keine deutsche Beschreibung davon zu finden seyn möchte, und die, welche man in der französischen Encyklopädie findet gar nichts sagen will. *)

Die Hauptsache des Spiels besteht darin, hölzerne Kugeln, mit dazu gehörigen Schlägeln, an dem Boden nach gewissen Regeln bis zu einem Ziele zu treiben: ich muſs daher bey dieser Beschreibung auf drey Gegenstände Rücksicht nehmen, 1) auf Instrumente und Ort, 2) auf das Verhalten der Spieler, 3) auf die conventionellen Regeln des Spiels. Bey jedem dieser

---

*) Die besten Nachrichten davon finde ich in der Academie universelle des jeux à Paris 1739. Vieles ist aus eigener Erfahrung genommen.

Punkte werde ich auf das Rücksicht nehmen, was für *uns* ausführbar ist.

1. Von den nöthigen Instrumenten und der Mailbahn.

Die *Kugeln* sind aus den Wurzeln des Buchsbaums gemacht und diejenigen sind die besten, welche aus heifsen Gegenden kommen. Das Hauptsächlichste zur Bildung dieser Kugeln mufs die Natur thun. Die Wurzeln des Baums bilden hier und da in den Spalten und Höhlen der Felsen rundliche Knollen, diese geben den vollkommensten Stoff dazu. Man trocknet sie einige Zeit, drehet sie zu vollkommenen Kugeln und härtet sie bis sie die nöthige Festigkeit haben, den heftigsten Schlägen zu wiederstehn, ohne Beulen zu bekommen. Zu diesem Ende werden sie zuförderst *gekörnt*; das heifst mit einem Hammer, dessen Bahn gekörnt ist, über und über geklopft, bis sie das Ansehen von geköperten Zeuge oder von Schagrin haben, (on les bat à grains d'orge) und dann fängt man an, sie einzuspielen, das heifst man schlägt sie mit dem Schlägel auf einem Platze, der mit Flufssande überdeckt ist, anfangs mit kleinen, in der Folge immer stärker werdenden Schlägen herum und reibt sie nach jedesmaligem Gebrauche mit Glaskraut (Parietaria.) So werden sie end-

lich hart. Die beste Art, sie aufser dem Gebrauche zu verwahren, ist in einem, mit schmutziger Wäsche angefüllten Sacke. — Eine solche Kugel mufs fast halb so schwer seyn, als die Masse, womit man sie schlägt. Am gewöhnlichsten sind Massen 13 bis 14 Unzen und Kugeln von 5 bis 6 Unzen. Dieses Verhältnifs sucht man, so viel als möglich, beyzubehalten. Da aber das Holz nicht von gleicher specifischer Schwere ist, so entstehen kleinere und gröfsere Kugeln von gleichem Gewichte. Wenn der Wind günstig, der Boden sandig und unmerklich abhängig ist, so nimmt der kluge Spieler gröfsere Kugeln (Tabacans,) um stärkere Schläge zu machen; bey nassem Wetter, wenn der Boden das Rollen verhindert, nimmt er gern etwas *leichtere*; bey trockenem Wetter und ebenen Boden aber am liebsten kleine, doch vom gehörigen Gewichte (des voguets.) Eine vollkommene Kugel mufs, ausser der gehörigen Schwere und Gröfse, noch eine Haupteigenschaft haben, nämlich sie muls in ihrem ganzen Umfange, das ist in allen ihren Theilen bis zum Mittelpunkte, gleich schwer und nicht etwa auf einer Seite zu leicht seyn; denn sie wird sonst schief rollen, hüpfen und springen und ihr Rollen nicht so lange fortsetzen. Aechte Mailspieler studiren ihre Kugeln, sie wissen genau, ob sie durch einen Schlag auf die

Seite oder auf die Enden der Holzfasern weitergetrieben werden. So läfst sich im menschlichen Leben auf jede Kleinigkeit gesunder Menschenverstand und Nachdenken anwenden. Ein Kugelhändler brachte einst einen grofsen Sack seiner Waare nach Aix und seine Kugeln giengen reissend ab, das Stück zu 30 Sols. Nur eine wollte niemand, weil sie ohne Ansehn war. Bernard, ein sehr geschickter Mailspieler, kaufte sie für 15 Sols. Er behandelte sie und sie wurde so vortrefflich, dafs sie ihm unfehlbar die Partie gewann. Sie wurde unter dem Namen La Bernarde sehr berühmt und ihr nachfolgender Besiter, der Präsident von Lamanon, schlug mehrmals 100 Pistolen dafür aus. Nach Versuchen, die ein Meister im Mail, nämlich Louis Brun, damit anstellte, lief sie immer 50 Schritt weiter, als 6 andere Kugeln, die er mit ihr zum Vergleichen schlug; und seine Schläge waren so abgemessen, dafs diese 6 immer nur einen oder zwey Fufs von einander lagen. Dergleichen vollkommene Kugeln mögen sehr selten seyn. Das Bisherige war zur richtigen Beschreibung des Mail nöthig. Jeder sieht von selbst leicht ein, dafs für uns, zu jugendlichen Spielen, Kugeln von Buchsbaumholz schon hinreichend seyn, da jene Wurzelauswüchse bey uns schwer zu erhalten sind. Läfst man beym Drechsler

dergleichen von Buchsbaumholz machen, so bestellt man sie zu 2 4/5 Leipziger Zoll im Durchmesser, dann werden sie etwa 5 1/2 Unze wiegen. Ich habe sogar nur Kugeln von Weifsbuchen (eigentlich Hornbaum, Carpinus betulus) gebraucht, und sie ziemlich brauchbar gefunden, freylich halten sie nicht so lange starke Schläge aus.

Der *Schlägel* (siehe die Zeichnung 8 (Mail,) womit die Kugeln fortgetrieben werden, besteht aus der *Masse* a und dem *Stiele* a-b. Die Masse ist tonnenförmig gedrehet aus dem Holze der immergrünen Eiche. Beyde Enden sind mit eisernen Ringen beschlagen, die doch aber nicht bis auf die Fläche der Bahn vortreten dürfen, damit das Eisen nicht auf die Kugeln trifft. Sie ist Anfangs nicht hart genug und mufs daher nach und nach so abgehärtet werden, wie vorhin die Kugeln, besonders wird sie hart durch anfangs kleine und in der Folge immer heftiger werdende Schläge. Genau durch die Mitte erhält sie ein Loch für den Stiel, der sehr haltbar darin befestigt werden mufs. Da es bey uns keine immergrünen Eichen giebt, so mufs man dazu eine andere feste Holzart wählen, z. B. die obige sogenannte Weifsbuche, oder auch den wilden Birnbaum. Die schwere der Masse ist wenigstens 10, gewöhnlich 13 bis 14 Unzen, wenn die

Kugel 5 bis 6 wiegt, Der Durchmesser ihrer beyden Bahnen ist dem der Kugel ziemlich gleich. Die Wölbung ihres Bauches sollte eigentlich gleich seyn, einem Bogen dessen Mittelpunkt c in der untern Hand des Schlagenden liegt, Doch ist diese Genauigkeit so pünktlich nicht zu beobachten. Wichtiger ist es, den Schlägel nach Verhältnifs seiner persönlichen Gröfse zu wählen; zu schwer und lang fafst man gern den Boden, zu kurz und leicht nimmt man die Kugel gern bey den Haaren, d, i. fafst sie nur oberhalb etwas. Man mufs bey dem einmal angenommenen Verhältnisse bleiben. Der Stiel wird in Frankreich von Stechpalmenholz (Ilex aquifolium) genommen, denn er mufs äufserst zähe und recht biegsam seyn. Bey uns können junge, recht gerade Stämmchen vom Weilsdorn (Cratäjus Oxiacantha) recht gut in den Gegenden die Stelle des Stechpalmenholzes vertreten, wo dieses nichs wächst. Eine gröfsere Biegsamkeit erhalten sie dadurch, wenn man sie im Safte abschneidet und über Feuer so stark erhitzt, bis die schwarzwerdende Schale zerspringt. Noch besser sind dergleichen Stämmchen von Taxus, aber nur schwer zu haben. Der Stiel läuft vom obern, noch keinen Leipziger Zoll starken, Ende verjüngt fort bis in das Loch der Masse. Seine Länge macht man in Provence und Languedoc der Hüfte des Spielers gleich. Zu

Paris und am Hofe hatte man sie bis zur Achselgrube, und fand, dafs man mit diesen die stärksten Schläge machen könne; aber Anfänger können mit dieser Länge nicht fertig werden und müssen sich erst nach und nach daran gewöhnen. Ueberhaupt müssen junge, noch nicht ausgewachsene Personen Kugeln und Schlägel nach ihren Kräften abmessen.

Die *Mailbahn* ist 3, 4 und mehrere Hundert Schritt lang, besteht aus recht ebenem, zubereiteten Boden mit Abzügen für das Wasser und ist an den Seiten, wie eine Allee, mit Bäumen besetzt u. s. w. An jedem Ende der Bahn steht ein kleiner eiserner Bogen (La passe oder L'Archet,) durch welchen die Kugel am Ende der Partie passiren mufs. Bey uns gehören die Mailbahnen zu den Seltenheiten; doch findet man leicht bey jedem Orte Alleen und Plätze, wenigstens ganz ebene Wiesen, wo man das Mail treiben kann. Eine krummgebogene Ruthe, die mit beyden Enden in den Boden gesteckt wird, vertritt die Stelle des eisernen Bogens hinlänglich.

Verhalten des Spielers. Der Spieler hat die Kugel vor seinen Füfsen liegen und soll sie mit dem Schlägel (Mail,) nach einer bestimmten Richtung mit möglichster Kraft fortschlagen. Hierzu ist eine regelmäfsige Stellung nothwen-

dig, die ich hier angeben will, weil man sich sonst sehr häufig ganz links dabey benimmt. Der Körper ist etwas vorwärts geneigt, weder zu gerade noch zu krumm. Zum Ausholen des Schlages drehet er sich im Kreuz, nach der Rechten zu, etwas aufwärts und beym Schlage eben so zurück zur Linken. Hierdurch erhält der Mail einen gröfseren Schwung und mithin mehr Gewalt. Man nennt diefs mit dem *Kreuze spielen* (jouer de reins.) Dieses Drehen mufs mit voller Gewifsheit geschehen, dafs heifst, man darf sich dabey weder zu sehr vorwärts noch rückwärts neigen, weil sonst die Kugel verfehlt wird. Mit steifem Rücken zu schlagen, sieht schlecht aus und läfst nie so viel Gewalt zu. Die *Füfse* dürfen weder zu nahe noch zu entfernt von der Kugel stehen. Der linke steht ihr mit der Ferse gerade gegen über, beyde sind etwas von einander gespreitet und der rechte ist etwas rückwärts gezogen, um dem Schlägel freyes Spiel zu lassen. Die Knie müssen in der anfänglichen, doch nicht steifen Stellung bleiben, nach welcher das Auge den Schlag abmafs. Auf die Haltung des Mail kommt vorzüglich viel an. Die *Hände* dürfen beym Festhalten des Stiels weder zu nahe noch zu entfernt von einander seyn. Zu oberst fafst die linke Hand so an, dafs ihr Daumen vorn auf dem Stiele gerade herab liegt

und auf die Mitte der Masse hinweiset. Die Rechte liegt tiefer, ihr Daumen weder ganz oben noch ganz an der Seite des Stiels, sondern mitten inne und zwar etwas schreg, so dafs er auf die Bahn der Masse hinzielt, womit man die Kugel schlägt. Nur mit diesen Handgriffen ists am sichersten, die Kugel nicht zu verfehlen. Man mufs vor dem Schlage nicht lange mit dem Schlägel messen oder zielen, sondern ihn ein einziges Mal nur der Kugel nähern, dann die Masse etwa bis zur Höhe der Schulter heben und zuschlagen. Sie weniger zu heben, giebt zu wenig Kraft. Zum Commentar dieser Vorschriften mufs man den Schlägel und die Kugel selbst nehmen. Es giebt eine Menge Personen, welche jedes Instrument, das in beyden Händen geführt wird, so fassen, dafs die linke Hand vorgreift. Diese müssen von dem meisten obigen das Gegentheil thun. Vollkommene Spieler verbinden Sicherheit mit grofser Stärke des Schlags. Der obige Bernard machte sich durch sein Spiel berühmt, er schlug die Kugel auf ebener Bahn, ohne Hülfe des Windes und des Abhanges, bis auf 405 Schritte in bestimmter Richtung. Auf einer blofsen Wiese ist dieſs unerreichbar. Anfänger dürfen nicht gleich stark schlagen und die Kugel gleich so weit forttreiben wollen, als geübte. Nur durch kleine

Schläge erwirbt man nach und nach Sicherheit der Faust und Stellung; die Stärke des Schlags folgt dann bald von selbst.

Kommt man ans Ende der Mailbahn, so mufs man seine Kugel durch den schon oben genannten eisernen Bogen treiben. Hierzu nimmt man eine eigene, eiserne Kugel (boule de Passe) die man zum Passiren auf die Stelle der seinigen setzt. Das Passiren geschieht mit einem besondern Instrumente, das die Gestalt einer ganz kleinen Schaufel mit einem langen Stiele hat. Sein schaufelförmiger Theil ist nur so grofs, dafs man die Kugel bequem damit fortschleudern kann. Es heifst la Léve, und gewisse Bedi nte der öffentlichen Mailbahnen hatten davon den Namen Portes-Léves Ausser dergleichen Bahnen gebraucht man sehr häufig den Stiels des Schlägels selbst dazu, der defshalb an seinem obern Ende keil- oder meifselförmig geschnitten ist; auch braucht man keine besondere Passierkugel sondern kann seine gewöhnliche dazu nehmen.

Einrichtung des Spiels selbst. Oeffentliche Mailbahnen giebt es bey uns wenig, ich würde also eine vergebliche Arbeit übernehmen, wenn ich alle Gesetze des regulirten Mail, die sehr zahlreich sind, hier mittheilen wollte; denn sie passen gröfstentheils nur für das Spiel in bester

Form, und ich habe es hier nur mit der Jugend zu thun, die das Spiel blofs zur körperlichen Erholung und Uebung anwendet: ich werde folglich nur das anführen, was für sie brauchbar ist.

Es giebt vier Arten, diefs Spiel zu treiben.

I. *Au Röuet, ohne Parteyen.* Hierbey steht jeder Spieler nur für seine Person und jeder kann nur für sich gewinnen.

Die Kugeln werden an den Anfang der angenommenen Bahn gelegt und jeder Spieler schlägt, wenn die verloste Reihe an ihn kommt, seine Kugel fort; jeder zählt seine Schläge und derjenige, welcher mit den wenigsten am Ende der Bahn die Kugel durch den Bogen bringt, hat gewonnen. Ist die Partie auf diese Art geendigt, so kann man gleich wieder zurück spielen bis zu dem Bogen der im Anfange der Bahn ist.

II. *En Partie, mit Parteyen.* Die Gesellschaft theilt sich hierbey in zwey Parteyen, und jeder Spieler arbeitet für den Gewinn derjenigen, zu welcher er gehört. Ist aber die Zahl ungleich, so kann einer die Stelle von zwey Personen vertreten, indem man ihn zwey Kugeln statt einer spielen läfst. Jeder Spieler zählt seine Schläge, und diejenige Partey, welche ihre sämmtlichen Kugeln mit den wenig-

sten Schlägen durch den Bogen bringt, hat gewonnen.

Bey beyden Arten kann man auch eine bestimmte Anzahl von Schlägen festsetzen, mit welchen jeder seine Kugel bis vor den Bogen bringen, das heist, zum *Durchgange* (en passe) stellen soll. Auf ordentlichen Bahnen setzt man sich gewöhnlich mit 3 bis 4 Schlägen zum *Durchgange*; im Freyen mufs man sich nach der Länge der angenommenen Bahn und nach den Kräften der jungen Spieler richten. Derjenige, welcher seine Kugel dann nicht mit den bestimmten Schlägen so weit bringt, ist ab; derjenige aber, welcher sie in *weniger* Schlägen dahin bringt, mufs sie wieder eine bestimmte Zahl von Schritten 30, 40, 50 zurücktragen, und sie von da noch einmal schlagen. Folgende Gesetze kann man bey beyden Spielarten überall annehmen.

1. Man kann seine Kugel zurechtlegen, wenn sie zum Schlage nicht bequem liegt, man nimmt sie daher gern aus Hölungen, die den Schlag hindern und legt sie auf eine höhere Stelle; nur darf man sie weder vor- noch rückwärts legen.

2. Wer im Schlagen seine Kugel verfehlt, (qui fait une pirouette) verliert einen Schlag, denn er mufs auch diesen Fehlschlag mit zählen, und das so oft, als es immer geschehen mag.

3. Zerbricht der Schlägel, oder reifst sich die Masse vom Stiele lofs, so wird der Schlag nicht mitgezählt, wenn das abgebrochene Stück noch *hinter* der Kugel liegt; liegt es aber *vor* der Kugel, so wird der Schlag gezählt.

4. Jeder, welcher zuerst zum *Durchgange* kommt, (der Bogen steht auf einer Steinplatte, und es heifst, man sey en passe, wenn die Kugel bis zu dem Steine getrieben ist. Im Freyen mufs man vor dem Bogen einen Querstrich ziehen, weil kein Stein da ist,) kann seine Kugel durchtreiben, ohne erst auf die zu warten, welche noch nicht so weit sind.

5. Zum Durchtreiben wird beym regulirten Mail zwar die Schaufel, la Léve, oder der Stiel des Mail gebraucht; und derjenige, dessen letzter Schlag die Kugel zufällig durch den Bogen jagte, mufs sie wieder auf die Stelle des letzten Schlages zurücktragen und nochmals schlagen; allein da alle dergleichen Sachen sehr willkührlich sind: so kann man auch ohne Léve spielen und die Kugel mit dem Schlägel durchtreiben. Zur Uebung des Augenmafses ist diefs noch viel vortheilhafter.

6. Liegt beym Passiren die Kugel eines Nebenmannes auf irgend eine Art im Wege, so darf man sie nicht wegnehmen, sondern mufs sehen wie man fertig wird.

7. Ist die Kugel einmal durch den Bogen gelaufen, so vird sie für passirt angesehen und wenn sie auch durch Zufall wieder zurückliefe.

8. Stöfst man beym passiren auf die noch nicht passirte Kugel eines andern und treibt sie durch, so wird auch diese für richtig passirt angesehen.

6. Steht die Kugel schreg vor dem Bogen, so darf man sie nicht mit der Léve drehend herum lenken, sondern mufs gerade damit fortstofsen, sonst verliert man.

10. Verfehlt der Spieler die Kugel mit der Léve, so verliert er einen Schlag.

III. *Aux grands Coups, mit starken Schlägen.* Hierbey kommt es blofs darauf an, wer seine Kugel mit einem einzelnen Schlage, oder mit einer vorher ausgemachten Zahl von Schlägen, am weitesten bringt. Der schwächere Spieler läfst sich hierbey etwas vorgeben. Gewöhnlich spielen nur zwey. Stöfst die Kugel des zweyten Schlägers an die schon fortgeshlagene des ersten; so hat jene gewonnen und wenn sie auch hinter dieser liegen bliebe.

IV. *A la Chicane* spielt man im Felde, Alleen, Wegen, überall, und ist gezwungen die Kugel zu nehmen wie sie liegt, ohne ihre Lage verbessern zu dürfen. Zum Ziel wird ein Baum oder irgend ein Pafs zwischen zwey Bäumen, Gebü-

schen etc. festgesetzt; wer mit den wenigsten Schlägen bis dahin gelangt, oder, bey gleicher Zahl von Schlägen, die Kugel am weitesten hinaus bringt, hat gewonnen.

Diefs sind die vier gewöhnlichen Arten des französischen Mail. Jede Spielergesellschaft wird sich leicht selbst beliebige Gesetze geben können; ich habe daher vieles übersprungen, was blofs konventionell ist.

In Frankreich ist diefs Spiel sehr lange Zeit ganz ungemein geschätzt. Wann es entstanden sey, ist unbekannt; aber es ist alt, obgleich nicht den Galliern bekannt. Carl V. verbot es, weil man zu sehr Hasardspiel daraus machte. Unter Ludwig XIV. war es das Spiel grofser Herren. Der König spielte es, so wie ganz Paris. Besonders gewöhnlich war es in Provence und Languedoc. Man fand überall öffentliche Spielbahnen mit einem Maitre und seinen Commis, Der König hatte seinen ordentlichen Portemail, der ihm die Instrumente herbey trug und wer weifs was noch für andere Bediente des Spiels Weichlichkeit, Mode, so wie Karten und Würfel verdrängten diefs sehr gesunde Spiel, doch wird es noch immer ziemlich häufig in Frankreich getrieben.

Es empfiiehlt sich durch die mannichfaltige Bewegung, die es dem Körper im Freyen ge-

währt. Der Grad dieser Bewegung hängt ganz von den Spielern ab; man kann langsam und geschwind spielen. Selbst mitten im Winter, wenn der Boden schnefrey ist, kann man es anwenden. In Frankreich hielt man es daher für ein der Gesundheit sehr zuträgliches Spiel und empfahl es, gegen alle Arten von Rheumatismus, als sehr wirksam. Es übt überdem Hand, Arm und Augenmafs ungemein, verlangt eine genaue Richtung der Kraft, sichere, feste Haltung des Körpers bey aller Kraftäufserung und ist dabey vollkommen unschuldig indem es auch ohne allen Gewinst unterhält. Es ist daher Grofsen und Kleinen zu empfehlen, aber die — Karten! die Karten sind so bequem! —

18. Das Schottische Mail
oder
Golf. (Goff.)

„Die angenehmste Sommerbelustigung der Schottländer ist ein Spiel mit Schlägeln (clubs) und Bällen. Der Schlägel ist kegelförmig, und endigt sich in den Theil, welcher den Ball schlägt. Diese Stelle ist von Horn, und mit Bley ausge-

gossen. Doch sind die Schlägel hierin bey guten Spielern von sechs Arten, nämlich der *gewöhnliche Schlägel* wird gebraucht, wenn der Ball auf einem guten, bequemen Boden liegt; der *Schraper* (Scraper) und *halbe Schraper* im langen Grase: der *Löffel*, in einer Höhlung; der *schwere eiserne* Schlägel, zwischen Steinen und Koth, und der *leichte eiserne*, auf sandigem Boden. Der Ball ist beträchtlich kleiner, als der beym Cricket aber viel härter, von Rofsleder auf eine besondere Art mit Federn ausgestopft und gesotten.

Die Spielbahn kann zirkelrund, dreyeckigt oder ein Halbzirkel seyn. Die Zahl der Löcher ist nicht bestimmt, diefs hängt stets von der Länge der Spielbahn ab. Die Entfernung eines Loches vom andern ist allgemein 1/2 Viertelstunde, (1/4 englische Meile.) Hier ist das Spiel jedesmal geendigt, und diejenige Partey, welche ihren Ball in den wenigsten Schlägen hinein bringt, hat gewonnen. Es können 2 bis 8 und mehr Personen zusammenspielen, aber unter 4 Personen ists am angenehmsten, weil alle Verwirrung wegfällt, die bey 6, 8, 10 oder 12 Spielern Statt findet. Ein unebener Boden erfordert mehr Genauigkeit und Sachkenntnifs des Spielers; um zu lernen, giebt man ihm daher den Vorzug. Leichte Bälle sind gewöhn-

lich, wenn man mit dem Winde, und schwerere, wenn man gegen ihn spielt. Beym Anfange des Spieles kann der Spieler seinen Ball auf eine beliebige Erhöhung legen, um desto bequemer schlagen zu können; in der Folge aber ists nicht erlaubt. Man thut es vermittelst etwas Sandes oder Lehms. Der Ball, mit welchem man die Partie anfängt, darf nicht umgetauscht werden, bis er das nächste Loch erreicht hat, wenn er auch bersten sollte. Wenn ein Ball verloren wird, so ist das Loch auch für die Partey verloren. Wenn ein Ball zufälliger Weise aufgehalten wird, so kann der Spieler seinen Schlag noch einmal thun. Gesetzt es spielen vier Personen A und B gegen C und D, jede Partey hat ihren Ball und spielt so:

A schlägt zuerst, nach ihm C, aber dieser treibt den Ball vielleicht nicht halb so weit als A; in diesem Falle schlägt D, sein Gehülfe, zunächst, und das heifst, *Eins mehr* (one more,) um den Ball so weit fortzubringen, als die Gegner, oder so viel weiter, als möglich. Ist dieses geschehen, so schlägt B den Ball des A, diels heifst *ins Gleiche schlagen*, (the like) nämlich mit den Schlägen der Gegner. Wenn aber C und D wegen übler Lage ihres Balles, durch den Schlag *Eins mehr* denn Ball nicht so weit bringen können, als der erst *einmal* geschlagene Ball

ihrer Gegner, so schlagen sie wechselseitig weiter, bis ihr Ball mit dem des A gleich ist, und dann erst kommt B zum Schlage. In dem Falle zählt man *Eins zu zwey*, *Eins zu drey* u. s. w. Liegen die Bälle gleich oder ziemlich gleich; so schlagen die Parteyen abwechselnd.“

Ich habe diese Beschreibung aus dem Englischen übersetzt. Sie ist sehr unvollständig aber man wird für die Jugend sehr leicht ein gut bewegendes Spiel daraus formen könen, wenn es auch nicht ganz regelrecht Schottisch ist. Der dazu gehörige Schlägel besteht aus zwey Theilen, wie beym Mail, ja man kann gerade zu einen solchen Maillet dazu nehmen. Genauer genommen, ist der Stiel etwa 3, 4 Fuſs lang, und steckt senkrecht in einem abgekürzten Kegel von festem Holze. Die abgestumpfte Spitze ist von Horn und mit Bley ausgegossen. Die Schläge werden gezählt; und es kommt darauf an, mit wenigern Schlägen das nächste Loch zu erreichen, als die Gegner. Da dieſs Spiel sehr viel Aehnlichkeit mit dem Mail hat, so bleibt mein Urtheil im Ganzen dasselbe, es verdient alle Empfehlung.

19. Das grofse Kugelspiel.

(Jeu de Boules, Giuoco delle Pallotole)

Die Zusammensetzung dieses Spiels ist von der des Scheibenspieles (siehe Seite 123) gar nicht verschieden, aber sein Gewand ist auf eine sehr vortheilhafte Art verändert; denn statt der Scheiben werden hier Kugeln gebraucht. Ueber den Gang des Spiels habe ich hier nichts zu sagen; man beliebe nur das zu lesen, was beym Scheibenspiele gesagt ist, aber über das Materiale und die dadurch veranlafsten Veränderungen mufs hier das Nöthige nachgeholt werden.

Die Kugeln sind von hartem Holze, 3, 4 Zoll und darüber im Durchmesser. Da die Personen nicht immer einzeln, oder nur in 2, sondern auch in 3, 4 Parteyen, jede zu 2, 3, 4 Personen getheilt, spielen; so sind zu einem recht vollständigen Spiele 4 halbe oder ganze Dutzend Kugeln nöthig, jedes von anderer Farbe, um die abgeworfenen Kugeln der verschiedenen Parteyen schnell unterscheiden zu können. Allein auch schon mit 8 bis 12 nicht bemalten, sondern blofs bezifferten Kugeln können 4 bis 6 Personen vollkommen unterhaltend spielen. Zum Ziele wird eine kleinere Kugel gebraucht, so wie beym Scheibenspiele eine kleinere Scheibe. Beym Abwerfen

der Kugeln nach diesem Ziele ist es nicht gleichgültig, ob sie vorwärts, rückwärts, oder gar nicht in *Umschwung* (Rotation) kommen. Legt man sie auf die Hand, so dafs sie beym Abwerfen über die Fläche derselben und der Fingerspitzen hinausrollen: so rollen sie auch, nach dem Niederfallen am Boden, weiter; wirft man sie durch einen gewissen Handgriff, den jeder leicht findet, ohne alles Umrollen fort, so werden sie am Boden immer noch beträchtlich fortlaufen. Anfänger müssen folglich diefs Fortrollen berechnen, oder vermeiden lernen. Jenes geschieht durch öftere Beobachtung, dieses dadurch, dafs man beym Abwerfen die Kugel unter der Hand hat, und sie folglich von oben fafst. Dann erhält sie eine Rotation, die ihrer Bewegung entgegen wirkt, und ihr Fortrollen am Boden fast ganz verhindert. Es ergiebt sich nun von selbst, dafs die Kugeln in einem Bogen durch die Luft, nicht an der Erde weg, geworfen werden müssen.

Den bequemsten Spielraum gewährt ein freyer Sandplatz, hier rollen die Kugeln wenig oder gar nicht; den übungvollesten eine ebene Wiese, denn hier mufs das Rollen mit in Rechnung gebracht oder vermieden werden. Aber auch jeder beschränkte Platz ist brauchbar, wenn man wenigstens 20 Schritt frey hat.

Durch' die Kugeln' ist der Maſsstab dieses Spiels viel gröſser als der des Scheibenspiels; die abzuwerfenden Körper sind schwerer, die Entfernung gröſser und dadurch wird der damit verbundene Spaziergang beträchtlicher; denn da von dem letzten Gewinner das Ziel bey jedem Gange von neuem 10, 16 bis 20 Schritt weit ausgeworfen wird: so spielt man sich unvermerkt einige hundert Schritt auf dem Platze herum. Das Abwerfen der Kugeln erfordert ein genaues Abwiegen der Kraft des Armes, gehörige Schätzung der Schwere gegen die Entfernung des Wurfs. Bliebe der Spielplatz immer derselbe, so würden seine Eigenheiten bald bekannt seyn; aber er ändert sich bey jedem neuen Gange; immer erscheinen andere Vertiefungen, Erhöhung und Abdachungen. Diese muſs das Auge ausspähen, und sie werden ein Gegenstand der Beurtheilung. Hierzu gesellt sich endlich noch das stete Abmessen der Kugelentfernungen. Dieſs alles macht das Spiel kunstvoll, nützlich und interessant, so wie es durch Zufall, der die Kugeln bald so bald so jagt, ungemein unterhaltend wird. Es verdient daher eine recht allgemeine Aufnahme bey jungen und erwachsenen Personen. Bey den Franzosen ist es unter dem obenstehenden Namen so wie auch unter dem des *La Bauche* gewöhn-

lich. Bey den Italiänern heifst es *il giuoco delle Pallotole*, und wird von 4 bis 6 Personen gespielt, die sich in zwey Parteyen theilen. Die Kugeln haben wohl 6 Zoll im Durchmesser, und sind auf der einen Seite mit Bley ausgegossen, um sie steter zu machen. Die Points zählt man bis 21 und wenn die eine Partey noch nicht 11 hat, indem die andere schon 21 zählt, so hat sie das Spiel *doppelt* verloren. Nach Vam Braam Houckgeest ist auch bey den Sinesern das Kugel- und Scheibenspiel gewöhnlich.

Das Schottische Ourling ist im Grunde wohl dasselbe Spiel, nur in anderer Form. Man spielt es auf dem Eise mit 40 bis 60 Pfund schweren, halbkugelförmigen Steinen, die oben mit einem hölzernen oder eisernen Handgriffe versehen sind. Vermittelst desselben schleudert man sie auf der Oberfläche des Eises nach einem Ziele fort. Jeder Spieler sucht den seinigen so nah als möglich daran zubringen und die der Mitspieler davon wegzustofsen. Man sehe Pennants Reisen I. S. 206. Es mufs ein sehr gesundes Spiel seyn.

20. Das kleine Kugelspiel.

Dieses Spiel hat für kleinere Knaben viel Interesse, daher findet man es überall im Gange. Da es sowohl im Hause als auch im Freyen getrieben werden kann, mäfsige Bewegungen giebt und das Augenmafs übt: so verdient es, hier mit aufgenommen zu werden.

Die dazu gehörigen Kugeln sind entweder von einer schlechten Art Marmor gemacht, oder auch nur von Thonerde im Töpferofen gebrannt, einen kleinen Zoll im Durchmesser. Man kann damit ganz so spielen, wie beym obigen Kugel- oder Scheibenspiele, indem man eine dergleichen Kugeln zum Ziele nimmt. Gewöhnlich aber spielt man auf mancherley Art, um die Kugeln selbst. Man macht ein Loch einer Faust grofs in den Boden, welcher ziemlich eben und fest seyn mufs. Der Spieler können 2, 3, 4 und mehr seyn. 3 bis 5 Schritt von dem Loche ist die Stelle, von wo aus die Kugeln nach dem Loche geworfen werden. Hier stellt sich ein Spieler nach dem andern hin und wirft die bestimmte Anzahl Kugeln ab. Wie grofs diese seyn soll, wird allemal unter den Spielern ausgemacht, man kann daher nur mit einer oder zwey Kugeln werfen, aber auch diese Zahl immerfort vermehren, bis

man nicht mehr in die Hand fassen kann; man wirft daher oft mit 6, 12, und mehr Kugeln auf einmal nach dem Loche. Jeder sucht gleich recht viel hinein zu bringen, denn nach der Zahl derselben richtet sich in der Folge die Ordnung der Spieler. Hat nun jeder Spieler geworfen, so kommt es jetzt noch darauf an, diejenigen Kugeln, welche sich rings um das Loch her verlaufen haben, ebenfalls hinein zu spielen. Derjenige, welcher die meisten Kugeln im Loche hat, macht damit den Anfang. Er stöfst mit dem krummgebogenen Zeigefinger eine Kugel nach der andern ins Loch, und es steht ihm dabey frey, welche er nehmen will; gewöhnlich wählt man diejenigen, welche dem Loche die nächsten sind. Aber er darf jeder Kugel nur einen einzigen Stofs geben. So lange er mit solchen einzelnen Stöfsen Kugeln ins Loch rollt, kann er immer weiter in dieser Arbeit fortfahren; mifslingt es aber bey irgend einer: so folgt ein anderer Spieler, nämlich derjenige, welcher nach ihm die meisten Kugeln ins Loch warf. Auf diese Art spielt man in der Reihe fort. Derjenige, welcher die letzte Kugel ins Loch bringt, hat sie alle gewonnen. Darauf geht das Spiel von neuem an wie oben, und der Gewinner kommt zuerst zum Wurfe.

Bey dem Fortstolsen mit dem Zeigefinger gilt das Gesetz: Wenn man zu einer Kugel kommt, die man nicht wohl ins Loch bringen kann, so mufs man sie doch wenigstens demselben *näher* bringen und darf sie nicht mit Fleifs weit darüber hinausstofsen. Besonders gilt diefs bey der letzten Kugel, auf welche alles ankömmt.

Ich habe noch auf andere Arten Knaben damit spielen gesehen. Sie setzen die Kugeln in eine Reihe, einer so viel als der andere. Dann tritt einer nach dem andern 5 bis 8 Schritte vor diese Fronte und rollt eine Kugel nach derselben hin. Jedes Stück, dafs er dadurch aus der Reihe stöfst, gehört ihm.

Oder: A setzt sich aus, d. i. rollt seine Kugel ab, B rollt die seinige nach ihr, C rollt nach der des A oder B. D nimmt mit seiner A B C aufs Ziel u. s. w. Wer des Andern Kugel trifft, erhält jedesmal von ihm eine als Gewinn.

Die Griechischen Knaben hatten ein *Nufs-Spiel*, welches Ωμιλλα hiefs. Sie beschrieben an dem Boden einen kleinen Kreis, stellten sich in eine kleine Entfernung und warfen mit Nüssen darnach. Derjenige, dessen Nuss im Kreise liegen blieb, erhielt die übrigen sei-

ner Mitspieler, die sich daraus verlaufen hatten. *)

Dieſs Spiel kann nicht nur mit Nüssen, sondern auch mit den obigen Kugeln nachgemacht werden. Ein Kreis mit Kreide ist bald gemacht. Jeder Mitspieler wirft eine Kugel nach demselben. Bleibt von allen nur *eine* darin liegen, so gewinnt ihr Besitzer alle verlaufenen. Haben zwey Spieler a und b jeder Eine hineingebracht: so müssen sie stechen, d. i. sie müssen jeder noch eine abwerfen. Bringt dann nur einer seine 2te Kugel hinein, so gewinnt er alle übrigen; bringen aber Beyde die Kugeln wieder in den Kreis, so muſs von neuem gestochen werden. — Will man aber dieſs öftere Stechen vermeiden: so gebe man dem Kreise einen Mittelpunkt und lasse jedesmal die Kugel gewinnen, welche ihm am nächsten liegt. — Ist gar keine Kugel im Kreise liegen geblieben, so gewinnt diejenige, die demselben nur am nächsten ist.

---

*) Jul. Cäs. Bulengerus de ludis veterum in Gronovii Thesauro Tom. VII. pag. 920.

21. Das Billard.

Die Vortrefflichkeit dieses Spiels hätte mich leicht verleiten können, hier eine Beschreibung davon zu liefern, wenn es meine Sache wäre, Wasser in den Fluſs zu tragen. Ueberall findet man Billards, und Spieler, welche Anweisung geben können. Zum Ueberfluſs verweise ich noch auf ein ziemlich gutes Buch über dieses Spiel, Namens: *Anweisung und Regeln zum Billard-Spiel von C. G. Huhn. Leipzig* 1791. 90 S. 8. übergehe alle gewöhnlichen Spielarten, und lasse mich hier nur auf die Beschreibung von zweyen ein, die bey uns wenig oder gar nicht bekannt sind.

Das befestigte Billard.

ist meines Wissens bey uns nirgends üblich, aber wohl in England, von wo ich es herüberhole und eine Beschreibung davon gebe, die hoffentlich jedem Billardspieler genugthuend seyn wird.

Die Billardtafel (man sehe Zeichn. 9) ist durch eine Linie über die Mittellöcher in zwey gleiche Theile getheilt. Hierdurch entstehen zwey *feindliche Gebiete* zum Exempel sey das eine *Oestereichisch*, das andere *Französisch*. Jedes hat 5 *Forts* von Holz, in Gestalt von Castells gemacht, inwendig zum feststehen stark

mit Bley beschwert, und eine ähnliche doch dreyseitige *Batterie* die vor dem mittelsten Fort stehet. An der Fronte eines jeden Fort, nach des Feindes Seite hin, macht ein *kleines offenes Thor* den Eingang zu einem *Gewölbe*. Beyde sind so grofs, dafs eine Billardkugel bequem hinein geht, um das Fort zu attakiren. Im Gewölbe der Forts hängt eine kleine *Glocke*; sobald der attakirende Ball diese zum Klingeln bringt, ist das Fort erobert. Im Oestereichischen Gebiet sind alle Forts und die Batterie *weifs* gemalt, wie von Stein; im französischen *roth*, wie von Backstein; dort wehen auf der Fronte über dem Thore eines jeden Forts *weifse*, hier *rothe Fahnen*. Die beyden Forts, welche den Mittellöchern, oder dem feindlichen Gebiete am nächsten stehen, heifsen *vordere* oder avancirte Forts, die andern, vor den Ecklöchern, *hintere* oder Reserve - Forts. Das Mittelste heifst das *grofse* Fort, weil es gröfser ist als die andern. Auf dem Mittelpunkte des Billards steht der *Pafs*, durch welchen der *Angriffsball* erst *passiren* mufs, ehe man die feindlichen Forts damit angreifen kann. Er ist ganz wie ein Fort eingerichtet, und hat einen Durchgang für die Kugel, der sich auf beyden Seiten in ein offenes Thor endigt. Da die eine Hälfte des *Passes* auf östereichischem, die andere auf fran-

zösichem Boden liegt, so ist jene *weifs* diese *roth* gemahlt, und über dem Thore jener steht eine *weifse*, hier eine *rothe* Fahne.

Die Stellung dieser 13 hölzernen Körper ist nach den Löchern und den Stöfsen der Bälle berechnet, so dafs mancherley Schwierigkeiten entstehen, deren Vermeidung und Uebersteigung für die Spieler sehr viel Interesse haben mufs. Der Mafsstab und die Linien, worin in der Zeichnung die Tafel getheilt ist, giebt über jene Stellung die beste Aufklärung. Jeder Tischler verfertigt diese kleinen Festungswerke Eine nähere Anleitung für ihn liegt im Folgenden:

c, c, c, c, die 4 *Vordern* oder *Avancirten Forts*, Höhe fünf und einen halben Zoll, Breite und Länge fünf Zoll, im Viereck.

d, d, d, d, die 4 *Hintern* oder *Reserve-Forts*, Höhe und Länge fünf und einen halben Zoll. Sie sind nicht viereckig, sondern auf der einen Seite abgerundet und daher der Hälfte eines Cylinders ähnlich, wenn er längst seiner Achse durchschnitten wird.

f, f, die beyden *Grofsen Forts*, Höhe fünf und einen halben Zoll, Breite und Länge sechs und einen Viertel Zoll.

b Der *Pafs*, Höhe fünf und einen halben Zoll, Breite sechs und einen Viertel Zoll, Länge sieben Zoll,

g, g die *Batterien* sind dreyeckig, ohne Thor. Hoch 3 Zoll. Die Breite am äufsersten Ende zwey und einen halben Zoll, ihre beyden längsten Seiten jede drey und einen halben Zoll.

Die *Thore* und *Höhlungen* in den Forts und dem Pafse, wo hinein der attakirende Ball gehen mufs, sind hoch drey Zoll, breit zwey und einen halben Zoll, tief zwey bis drey Zoll,

Die *Glocke* in den kleinen Gewölben der Forts hängt, anderthalb Zoll hinein, im Innern derselben.

Die Bälle sind, wenn man dieses Mafs beobachtet, einen und drey Achtel Zoll im Durchmesser. Alles angegebene Mafs ist englisch, jeder Zoll enthält daher 13 Leipz. duodecimal Linien.

Regeln und Gesetze. Zur Schonung des Raums heifse S *Spieler* G *Gegner*, und F *Fort*.

1. Es spielen nur 2 Personen, bis 20 Points, und derjenige macht den Anfang, welcher einen Ball an die gegenüberstehende kurze Bande stöfst, und ihn der am nächsten bringt, vor welcher er steht. Er erhält auch das Gebiet, das er am liebsten will, — denn viele sind auch im Spiele ächt östereichisch, oder französisch gesinnt, — und macht den Anfang des Angriffs.

2. Jeder hat 3 Bälle *einen* Angriffsball und zwey Vertheidigungsbälle,

3. Sie werden auf die Linien gestellt, die von einem Reserve F zum andern geht, der Angriffsball in die Mitte, die andern beyden neben ihn zur Seite. Diese Linie heifst das *Lager*.

4. Der zur französischen Seite gehörige Angriffsball ist blau gefleckt, und die Vertheidigungsbälle haben kleine schwarze Ringel; auf der östereichischen Seite ist jener weifs und diese haben schwarze Flecken. Doch das steht in eines jeden Belieben.

5. Die Attake geschieht von beyden Seiten in bestimmter Ordnung; nämlich man *passirt* erst, dann nimmt man die *vordern* F, hierauf die *hintern*, endlich das *grofse* F. Hiervon darf man nicht abweichen.

6. Vor der eigentlichen Attake mufs man also erst *passiren*, das heifst seine Kugel durch den Pafs bringen.

7. Ist diefs geschehen, so nimmt man die Fahne von der feindlichen Seite des Passes; dann kann man eines der vordern F, angreifen.

8. Nimmst du die Fahne nicht herab, so mufst du von neuem passiren; doch ists nicht nöthig, hierbey den Ball erst wieder ins Lager zu bringen.

9 Wenn du ein F des G nimmst, ehe du passirt bist, und des G Fahne herabgenommen hast, so verlierst du 2 Points, und mufst mit dem Balle wieder ins Lager.

10. Ist der Pafs aber ordentlich gemacht und dann ein F genommen, so wird dann der Ball beym nächsten Stofse vom Lager ausgespielt; d. h. du mufst erst ins Lager zurück.

11. Ist der Pafs gesetzmäfsig einmal gemacht, so braucht man im Ganzen Spiele nicht wieder zu passiren

12. Die Einnahme eines F gilt 4 Points; aber wenn du nach der Einnahme eines F die Fahne nicht herabnimmst; so mufst du das Fort noch einmal nehmen, um jene Points zu gewinnen.

13. Zum nehmen eines F mufs der Attakirball nicht blofs hineinlaufen, sondern die Klingel mufs klingeln, sonst ists ungültig.

14 Der Angegriffene kann seine F vertheidigen, oder seinen Angriffsball in des G Gebiet spielen, um dessen F anzufallen.

15. Kein F kann anders genommen werden, als mit dem Angriffsballe; wer es mit einem Vertheidigungsballe thut, verliert 2 Points und muls wieder ins Lager.

16. Wenn der S mit einem Balle des G spielt, so mufs er ins Lager gelegt werden, wenn es der G verlangt.

17. Die Vertheidigungsbälle kann jeder einzeln oder zusammen in des G Gebiet senden.

18. Wer nicht in der oben Nr. 5 vorgeschriebenen Reihe bleibt und ein F früher einnimmt, welches später genommen werden müfste, verliert 2 Points, und mufs ins Lager zurück.

19. Wenn ein F erobert, oder der Ball verlaufen (in ein Loch gemacht,) oder versprenget ist, so mufs ihn der S ins Lager setzen. Thut ers nicht, so darf er für kein F, das er fernerhin nimmt, etwas rechnen, bis der Ball ins Lager gesetzt ist.

20. Wenn du ein F durch Sturmlaufen, oder auf andere Art genommen hast, und der G nimmt den Ball aus demselben, (es geschehe nun, um ihn ins Lager zu stellen, oder in anderer Absicht) nimmt aber die Fahne nicht herunter: so ist dessenungeachtet das F als genommen zu betrachten und die Fahne mufs abgenommen werden.

Anmerkung. Man hat ein F mit aller Kraft angegriffen, aber der G vertheidigt und bewacht es zu gut; dann ist oft Kriegslist das beste. Du bringst deinen Ball in einen bequemen Winkel, stöfst ihn gegen die entgegengesetzte Bande, so dafs er par Bricolle ins F geht. Dieſs heifst mit *Sturmlaufen* nehmen.

21. Wenn der S einen feindlichen Ball in eines seiner eigenen F spielt, das noch nicht genommen ist, so macht er dadurch einen *Kriegsgefangenen* und gewinnt 6 Points. Spielt er ihn aber in ein schon genommenes F, so ist der Ball nicht Kriegsgefangen, doch gewinnt der S dadurch 2 Points.

22. Spielt er des G Ball in dessen eigenes F, so gewinnt er 2 P.

23. Wenn der S einen oder mehrere Bälle des G *macht*, (in ein Loch bringt,) so gewinnt er für jeden 2 P. Wenn er aber einen oder mehrere seiner eigenen Bälle macht, (sich verläuft,) so verliert er für jeden 2 P.

24. Sprengt der S einen oder mehrere Bälle des Gegners vom Billard, oder auf ein F, (alle Befestigungswerke sind nämlich oben ganz platt) oder auf die Bande; so gewinnt er für jeden 2 P.; thut er aber dasselbe mit seinen *Eigenen*, so verliert er auch für jeden 2 P.

25. Sprengt der S des G Ball auf eine der vorigen Arten, oder macht ihn und erobert durch den Stofs zugleich ein feindliches F: so gewinnt er 6 P. Ist es aber ein schon genommenes F, oder eines, das noch nicht an der Reihe des Eroberns ist, so verliert er 2 P.

26. Spielst du deinen Ball in eines deiner eigenen F, oder in ein feindliches noch nicht ge-

nommenes, oder noch nicht an der Reihe seyendes: so verlierst du 2 P.

27. Jeder gemachte, oder auf obige Arten (24) gesprengte Ball muſs wieder ins *Lager*. Stünde hier zufälliger Weise schon ein Ball, so muſs jener dicht dahinter gesetzt werden, doch so, daſs er ihn nicht berührt.

28. Wer ein schon genommenes fahnenloses F nochmals nimmt, verliert 2 P.

29. Wenn des Gegners Ball wegen eines davor liegenden F von dem S nicht gesehen werden kann, und er, der S hat doch Lust, par bricolle auf ihn zu spielen: so kündigt er es mit dem Worte an, *ungesehn*! Trifft er dann den Ball, so gewinnt er 2, aber im Gegentheil verliert er 2 P.

30. Trifft er im vorigen Falle, aber *verläuft* sich selbst in ein Loch, in ein eigenes F, oder in ein feindliches, das schon genommen ist, oder noch nicht genommen werden kann, oder *versprengt* er sich auf obige Art (24); so verliert er 2 P. und rechnet für den getroffenen Ball nichts.

31. Gesetzt ein Ball des G liegt vor irgend einem F des S, das noch nicht genommen ist. Dieser hat Lust, auf ihn par bricolle zu spielen, ob er ihn gleich vor dem F nicht sehen kann: so gewinnt er 6 Point, wenn er den Ball in

sein F bringt und dadurch zum Kriegsgefangenen macht. Auch mufs der Gefangene dann ins Lager zurück.

32. Sagt der S *ungesehn*! so kann diefs aber erst untersucht werden, vom G, dem *Anmerker* oder sonst Jemand.

33. Macht der S einen Vertheidigungsball des G, oder sprengt er ihn auf obige Arten (24) so mufs bekanntlich dieser Ball ins Lager zurück. Sind hier aber beyde Stellen der Vertheidigungsbälle offen, so kann sein Herr ihn stellen, auf welche er will.

34. Werden die beyden Bälle mit der Masse oder dem Stofskegel (Queue) zugleich getroffen: so ists ein Fehler und die Wirkung eines solchen Abstofses ist ungültig. Auch bleibt es dann blofs dem G überlassen, ob er damit weiter spielen, oder den des fehlstofsenden S ins Lager setzen lassen will.

35. Jeder Fehlstofs, das Verlaufen, und Versprengen (24) des eigenen Balls gilt 2 P., und es kommt dann blofs auf den Gegner an, ob er ferner darauf spielen oder ihn ins Lager removiren will.

36) Das Blasen, Aufhalten der Bälle, das Spielen auf einen noch laufenden, das Hindern eines Stofses und das Aufheben *beyder* Füfse vom Boden, indem man stöfst, gilt 2 P.

37. Wer zuerst 20 zählt, hat gewonnen. Jedes Fort, regelmäfsig genommen, gilt 4.

Man kann übrigens die Gesetze des *einfachen Billard* (en deux oder partie blanche) nach belieben auf dieses Spiel anwenden.

Kegelbillard oder Piroli.

Die 5 elfenbeinernen Kegel, jeder etwa 2' 1/4 bis einen halben Zoll hoch, werden auf die Mitte des Billards gestellt. Der König steht in der Mitte, auf dem Flecke der *Caroline*; die andern auf den Ecken eines Vierecks, dessen Winkel nach der Mitte der vier Banden hinweisen. Ihre Entfernung von einander ist dem Durchmesser der Kugeln gleich. Bey diesem Spiele gelten die Gesetze des einfachen Billards (en deux) überall; das *Machen* der Bälle, das *Verlaufen*, *Sprengen*, *Versprengen* u. s. w., alle Fehler und Verdienste werden so berechnet; auch geschieht das *Aussetzen* auf gleiche Art. Man spielt bis 16. — Man kann es auch als Quarambole spielen. Die besondern Gesetze dieses Spieles bestehn in folgenden. (B. heist Ball, K. Kegel, G. Gegner.)

1. Werfe ich mit meinem *eigenen* Balle einen K, so verliere ich 2 P.

2, Thue ich eben das, aber mit des G. B, so gewinne ich 2 P.

3. Werfe ich den König *allein* um mit *meinem* B, so verliere ich 5 P.

4. Thue ich dasselbe mit des G. B., so gewinne ich 5 P.

5. Mache ich mit des G. B. so viel K, als zugleich mit *meinem* B: so werden nur die *letzten* als Verlust berechnet.

6. Mache ich aber mit des G. B. 2 K., und mit *meinem* nur *einen*, so gewinne ich nur 2 P. weil für den letztern 2 P. abgezogen werden.

7. Mache ich mit des G. B. eine K. aber *verlaufe* mich zugleich: so wird blofs für das Verlaufen gerechnet, und ich verliere 2 P.

8. Werfe ich durch des G. B. eine K, und mache zugleich den B: so gewinne ich 4 P; wenn ich zugleich 2 K. werfe 6 P. u, s. w.

9. Mache ich einen B, werfe aber mit *meinem* B einen K, so zählt nur der letzte zu meinem Verluste.

10. Werfe ich durch des G B alle K auf einmal, so hab ich die Partie sogleich gewonnen; allein auch sogleich verloren, wenn ichs mit meinem eigenen B that.

11. Bleibt ein B zwischen dem K stehen, so wird er ordentlich *herausgespielt*, und hat er beym Hineinlaufen einen K geworfen, so wird dieser erst auf der Stelle aufgerichtet, wo er liegt, und sollte es auch dicht neben dem B

seyn. Hierauf kommt es erst zum Herausspielen des B, und ist dieser Ball herausgestofsen, dann wird jener K an seinen ordentlichen Platz gestellt. Alles, was dabey geworfen wird, kommt nach den obigen Regeln in Rechnung als Plus, wenn es des G B warf, aber auch als Minus, wenn es der meinige that.

Anmerkung. Das Aufstellen jenes K geschieht defswegen, weil er von dem B beym Herausspielen geworfen werden könnte, liefse man ihn liegen, so wäre diefs nicht möglich. Bey diesem Herausspielen ist viel Vorsicht nöthig. Ist es mein B, so mufs ich ihn heraus auf den des G spielen: so gut es gehen will. Ist es aber des G B, so ist es rathsam, ihn nur leise zu treffen; denn alsdann mufs der G selbst das Herausspielen übernehmen.

Es ist gar keinem Zweifel unterworfen, dafs das Billard eines der vollkommensten Spiele sey. Es interessirt durch grofse Mannichfaltigkeit der vorkommenden Fälle; die ins unendliche geht, weil die Lagen der Bälle, ihre Entfernungen und Winkel zu den Löchern unabsehbar verschieden sind; durch Mannichfaltigkeit der Mittel, den jedesmaligen Fall zu behandeln; durch das damit verknüpfte sinnliche Beobachten und Beurtheilen der Winkel und Entfernungen; der Art des Stofses, die hier am besten anzuwenden

ist und der Abwiegung der Kraft des Arms und der Hand zum Stofse. Alles diefs gewährt für den Geist eine mäfsige Anstrengung, und giebt ihm Gelegenheit in der gehörigen Leitung des Körpers ein stilles Vergnügen zu finden. Hierzu kommt endlich noch die sehr heilsame Bewegung des Körpers, die zwar nur mäfsig, aber daher für manche Zeiten, besonders nach Tische und nach sitzenden Arbeiten, um desto zweckmäfsiger, durch einige Dauer dennoch sehr wirksam, und durch die unzähligen damit verknüpften Bewegungen und Stellungen des Körpers sehr vortheilhaft ist. Alle diese guten Seiten des Billards sind auch für die etwas herangewachsene Jugend geniefsbar Ich würde eilen, sie zu dieser Uebung zu führen, um ihren Beobachtungsgeist und ihre Beurtheilungskraft an sinnlichen Gegenständen zu schärfen; denn beyde sind von äufserst grofsem Einflusse, weil wir der Körperwelt erst mit dem Tode entfliehen können. Auch kann dieses Spiel viel zur Geschicklichkeit und Biegsamkeit ihres Körpers beytragen. Schade, ewig schade, dafs man allmählig anfängt, das Billard zu einem Spiele des Gewinns zu machen, hierzu ist es viel zu edel; ferner, dafs es so kostbar durch die dazu gehörigen Anstalten wird, und daher nur von reichen Familien angeschafft werden kann.

Es giebt indefs ganz kleine Billardtafeln, die man mit allem Zubehör für 10 bis 15 Thaler anschaffen kann, und die dennoch brauchbar sind.

Mein, im Allgemeinen über das Billard gefälltes Urtheil, gilt auch völlig von beyden oben mitgetheilten Arten desselben. Durch den Zusatz von *Festungswerken* erhält das Spiel noch weit mehr Mannichfaltigkeit, wird gedankenvoller und noch unterhaltender. Dasselbe gilt, doch nicht ganz in dem Mafse, vom Piroli.

Die Natur des Billards macht es deutlich genug, dafs viel Uebung nöthig sey, ehe man ein guter Spieler wird; wenigstens möchte es wohl, obgleich natürliche Anlage vieles thut, keinem so bequem gehen, als dem lieben Ignatius Lojola, der zwar diefs Spiel gar nicht verstand, aber einem fertigen Spieler dennoch die Partien, vermöge eines Mirakels, abgewann. Durch Wunder wird freylich dem Körper und Verstande alles leicht.!

22. Das Kugelwerfen.

(plattdeutsch: Ihsbolseln, auch Klootscheten.)

In den nördlichen Marschgegenden Deutschlands, an den Ufern der Nord- und Ostsee, hat unsere Nation ein Kampfspiel, welches im Winter, wenn Gräben und Moräste fest gefroren sind, von Jung und Alt, ja häufig selbst von ganzen Dorfschaften gespielt, und durch fröliche Trinkgelage gefeyert wird. Es verbreitet dort mehr Leben unter den Menschen, weckt den Unternehmungsgeist, und macht die Stärke des Armes und der Hand schätzbar. Es setzt eine ziemlich ebene Fläche voraus, und verlangt zum Materiale nichts, als Kugeln von hartem Holze, 6 bis 32 Loth schwer, welche durchlöchert, und mit Bley ausgegossen sind. Die Spielenden bilden 2 Parteyen, und stellen Mann gegen Mann. Man setzt den Anfang und das Ende der Wurfbahn fest, und es kommt nun darauf an, welche Partey ihre Kugel mit den wenigsten Abwürfen zum Ziele bringt, das oft ein bis drey Viertel Meilen entfernt ist.

Es können auf beyden Seiten mehrere werfen, so dals sich auf dieser A, B, C, etc. auf jener a, b, c, etc. ablösen; so dafs A gegen a, B gegen b, C gegen c und so fort, wirft. Haben alle durchgeworfen, so fangen A, a wieder an u.

s. w. Diejenigen, welche nicht am Wurfe sind, gehn auf der Bahn voraus, zeigen dem Werfer die beste, das ist, eine solche Stelle an, wo die Kugel beym Niederfallen noch weiter rollt, und geben Acht auf die fallende Kugel. Man hat drey besondere Spiel- oder vielmehr Werf-Arten bey diesem Spiele, denn man wirft *unter* und *über* der Hand und mit einem *Schwunge*. Hat man ausgemacht, dafs man vom Ende der Bahn wieder zum Anfange zurückwerfen will, so bekommt die Partey, die ihre Kugel am weitesten brachte, noch einen Vortheil, der im folgenden besteht. Gesetzt a habe mit dem zwanzigsten Wurfe 40 Schritte über das Ziel hinaus, bis nach Y geworfen; A aber nur bis X, so dafs ihm etwa noch 20, 30 Schritt bis zum Ziele fehlten: so tritt beym Zurückwerfen a, oder sein Nachfolger b, nicht auf Y, sondern auf X; und A, oder dessen Nachfolger B auf Y, mithin kommt das, was a mehr warf, dem B zum Schaden und so umgekehrt.

Werfen nur 2 Personen gegen einander, so steckt man das Ziel minder weit. In Ditmarschen ist diefs Spiel sehr gewöhnlich, und eine Dorfschaft sucht nicht wenig Ruhm darin, wenn sie der andern im Ihsbofseln den Rang ablief. Man sieht Knaben aus dem Dorfe A, mit denen aus B im Handgemenge, weil A den

Sieg in jenem Spiele nicht über B erhalten hatte, und dann hört man wohl: *Syn Jü uck Kirls, jü könnt ja ihsboſseln, als ehn döde Hehn!* — Auch für die gebildetere Jugend ist dieſs Spiel unter Einschränkung und nöthiger Vorsicht empfehlungswerth; denn sie, die ihren Körper durch sitzende Arbeit zu schwächen, so viel Anlafs hat, bedarf der Bewegung weit mehr, als jene rüstigen Landleute; für sie ist Wetteifer in körperlicher Thätigkeit sehr zweckmäſsig, und vielleicht in vieler Rücksicht noch heilsamer, als in geistiger. Eine richtig und scharf werfende Faust ist mehr werth, als eine geladene Pistole, denn diese fehlt gemeiniglich, wann wir sie brauchen; jene ist immer unser treuer Gefährte. Ueberhaupt kann dieſs Spiel zur Gesundheit, zur Stärkung und Ausbildung des Körpers seinen Theil beytragen, noch mehr, wenn man es oft zum Gesetze macht, auch die linke Hand zum Werfen zu gebrauchen. Die Schwere der Kugeln richte sich nach der Kraft des Knaben oder Jünglings. Dafs man nicht in den Wurf treten müsse, versteht sich von selbst. Ein ins Einzelne gehendes Urtheil über dieses Spiel, findet sich in Ehlers Betrachtungen über die Sittlichkeit der Vergnügungen. Leipzig 1790. O wie wahr ist es, vortrefflicher *Ehlers*, „zur Behauptung der

allgemeinen Gerechtsame des menschlichen Geschlechts, ist es höchst wichtig, dafs viel Muth, Kraft und Leben unter den Menschen sey. und sie erhalte."

---

d) *Kegelspiele.*

23. Das gewöhnliche deutsche Kegelspiel.

Es ist zu bedauern, dafs dieses Spiel durch manche andere, besonders auch durch das Billard verdrängt wird; denn es ist weit leichter zu veranstalten als dieses, und in vieler Rücksicht unendlich besser, als die Kartenspiele. Ich gönne ihm daher in der Absicht hier eine gedrängte Beschreibung, um es vielen Personen, die es nur dem Namen nach kennen, wieder zu empfehlen. Es giebt zwey Arten desselben, die sich jedoch nur durch Verschiedenheit ihrer Bahnen unterscheiden, nämlich das *lange Kegelschieben* auf einer langen Kegelbahn, und das *kurze* auf einer kreisförmigen Bahn, in deren Mittelpunkte die Kegel stehen, und bey welcher die Spieler beym Werfen auf einen beliebigen Punkt des Umkreises treten. Bey beyden ist die Spielmethode

folgende: Jedem, der 6, 8, oder 12 Spieler, werden 12 oder 16 oder 24 Points unter seinen Namen geschrieben, d. h., sie werden ihm im *Stamme angeschrieben*; diese sind gleichsam eine *Schuld*, oder ein *Minus*, was er abverdienen muſs. Nach jedem Wurfe werden die gemachten Kegel von jenem Minus abgezogen, und der Rest unter den Namen des Spielers gesetzt. So bald als er nach und nach durch mehrere Würfe, die bestimmten Points gemacht, d. i. sein Minus gleichsam abbezahlt, und also nichts mehr im *Stamme* hat: so werden alle darüber geworfenen Kegel sein *Plus*; das nennt man, sie werden ihm *gut geschrieben*, und von den andern Spielern, die noch *minus* haben, bezahlt. Jeder Spieler bestrebt sich folglich, recht viel Kegel zu werfen, um bald, und so viel als möglich *plus* zu machen. Ist man, nachdem jeder Spieler mehrere Würfe gemacht hat, so weit gekommen, daſs Einige schon plus haben und Andere dagegen noch minus, so wird jenes summirt, und mit der Summe des Minus verglichen. Hierauf wird noch so lange geworfen, bis das Plus dem Minus *gleich* ist. Dann endigt sich das Spiel, und diejenigen, welche noch minus, d. i. noch Kegel im *Stamme* haben, bezahlen jeden Kegel an die andern. Die Schwierigkeit ist hierbey, durch den letzten Wurf jene

Gleichheit heraus zu bringen, d. i. das Spiel *auszumachen*. Wenn zum Beyspiel der Spieler A 4, B 5, C 6 Kegel gut geschrieben oder plus hat, und dagegen D 3, E 6, und F 7 minus, so dafs hier 16 minus und dort 15 plus sind: so *darf* derjenige, an welchem die Reihe des Werfens ist, nur noch *Einen* Kegel machen, und jeder, den er mehr wirft, wird ihm von der Zahl seiner gemachten Kegel abgezogen u. s. w.

Die vorzüglichsten Gesetze der Kegelbahn sind folgende:

1) Niemand darf über das bestimmte Mal hinaustreten. 2) Wer nichts trifft, dem wird ein Kegel abgeschrieben. 3) Eine Kugel, die über das Wurfbrett hinausgeworfen wurde, kann keine gültige Kegel werfen, und ihr Werfer verliert 1; dagegen ist jeder Wurf neben das Brett, oder an die Seitenwände der Bahn gültig. 4) Wird die Kugel durch irgend etwas aufgehalten, ehe sie über das Wurfbrett hinaus ist, so darf noch einmal geworfen werden. 5) Prellt sie einen Kegel vom Leg, (hölzernen oder blechernen Fundamente, worauf die Kegel stehn) so, dafs er ausser demselben wieder steht, so ist dennoch derselbe als gemacht, anzusehen; aber nicht so, wenn er innerhalb des Legs steht. 6) Der König *allein*, gilt stets 3; der vorderste Eckkegel *allein* im Stamme 2, aber beym *Ausmachen* 2

und auch nur 1, wie es das Ausmachen erfordert. 7) Wenn nur noch 3, 4, oder 5 Kegel zu werfen sind, und es wirft sie wirklich Jemand: so muſs er seinem Nachfolger 1 abgeben; wirft er aber *mehr*: so werden dem Nachfolger auch die mehr gefallenen Kegel, als gut zugerechnet. Dieſs nennt man *überhalten* Sind aber 6 Kegel zu werfen, und werden geworfen, so wird dem Nachfolger nichts abgegeben. 8) Wer 7 Kegel wirft, löscht sein Debet (alle Kegel, die er noch im Stamme hat) und erhält 7 gut. Wirft Jemand 8. so ists eben so, aber er erhält 16 gut. Werden 8 um den König, oder alle 9 Kegel geworfen, so ist das Spiel geendigt, und der Werfer erhält alle Kegel bezahlt, welche die übrigen Spieler noch im Stamme haben. 9) Sind beym Ausmachen nur noch wenig Kegel zu werfen, und es fallen 7 oder 8, so ist das Spiel dennoch *ausgemacht*.

Beschäfftigung des Geistes ist bey diesem Spiele vorzüglich nur für Kinder, die im Rechnen noch nicht die ersten Anfangsgründe verstehen; diese erhalten beständig kleine arithmetische Aufgaben, die sie im Kopfe aufzulösen haben. Hierdurch wird das Spiel für sie empfehlungswerth. Erwachsene Spieler finden Stoff zum denken und beobachten in der eigenthümlichen Beschaffenheit der Bahn, wonach sie den

Wurf der Kugel einzurichten haben. Noch mehr findet dieses aber bey dem kurzen Kegelschube statt. Weit mehr leistet es in Hinsicht des Körpers, in sofern es denselben auf eine wohlthätige Art bewegt, den Arm, noch besser, wenn man auch oft links spielt, die Arme stärkt u. s. w.

---

24. Das Kegelwerfen.

Diese Art des Kegelspiels ist bey uns weit seltener, als in der Schweiz und Frankreich. Die Kegel sind vollkommen so grofs, wo nicht noch etwas grölser, als unsere gewöhnlichen; eben so die Kugeln. Beyde müssen bey der Jugend nach Verhältnifs ihrer Kräfte gewählt werden. Die Kugeln haben eine Vertiefung oder ein Loch für den Daumen, und ein gröfseres zum Einlegen der 4 übrigen Finger. Vermittelst dieser Löcher fafst der Spieler die Kugel fest, und wirft sie in einem gestreckten Bogen durch die Luft nach den Kegeln, die aber hier so weitläuftig stehen, dafs die beyden äufsersten Kegel einer Seite wohl 6 Fufs von einander entfernt sind. Bey diesem ersten Wurfe ist es ihm freylich lieb, gleich einen oder mehr Kegel zu werfen; aber noch mehr

sieht er darauf, dafs sich die Kugel nicht zu weit von den Kegeln entferne. Ist dieser Wurf geschehen, so geht er nun hin, stellt sich in den Platz der abgeworfenen Kugel, und wirft mit dieser zum zweyten Male auf die Kegel. Je näher er jetzt steht, je vortheilhafter ist es. Jetzt mufs er die Wirkungen der mancherley möglichen Richtungen des Wurfs gegen die Kegel aus Erfahrung kennen und so werfen, dafs die zuerst getroffenen Kegel in ihrem Falle so viel als möglich von den andern mitnehmen. So macht es, der verlosten Reihe nach, jeder Spieler, und derjenige, welcher in seinen zwey Würfen die meisten Kegel traf, erhält diejenigen von jedem Mitspieler bezahlt, die er mehr als dieser machte. Der Gewinner macht beym neuangehenden Spiele nicht nur den *ersten* Wurf, sondern er bestimmt auch den *Ort*, und mit ihm die *Entfernung*, aus welcher jeder Spieler seine erste Kugel abwerfen mufs. Es versteht sich von selbst, dafs man auf dieses Kegelwerfen auch die Berechnungsart des gewöhnlichen Kegelspiels anwenden könne.

Dieses Spiel ist auf jeden Fall gehaltvoller, als das vorige. Es erfordert gar keine Bahn, sondern jeder freye Platz, wo man nur eine Stelle für den Stand der Kegel ebnet, ist hinlänglich dazu; diefs ist nicht nur sehr bequem, son-

dern es hat viel Einfluſs auf den Werth des Spieles. Denn da der Standpunkt beym Abwerfen bald hier bald dort ist, je nachdem es dem letzten Gewinner gefällt: so wird dadurch das weitere Fortrollen der Kugel bestimmt, in so fern es von den mannichfaltigen kleinern oder gröſsern Abdachungen des Bodens abhängt. Der Wurf in einem Bogen durch die Luft, erfordert weit genauere Abmessung der Kraft des Arms, der Schwere der Kugel und der Weite des Wurfs gegen einander, als das bloſse Fortrollen in gewissen Schranken beym vorigen Spiele. Es gehört hierzu, so wie auch besonders zu dem zweyten Wurfe in der Nähe, mehr Beobachtungsgeist, als bey jenem. Die körperliche Bewegung möchte bey beyden gleich stark und heilsam seyn; doch kann man bey diesem nach Belieben die Entfernung des Wurfes gröſser machen und dadurch den Armen mehr Arbeit verschaffen.

Beyderley lassen sich nicht nur im Freyen treiben, sondern auch selbst auf geräumigen Sälen, mit ledernen Kegeln und Kugeln, die mit Haaren ausgestopft sind. Dergleichen Kegel erhalten zum festern Stehen nur eine zolldicke, hölzerne Scheibe zur Basis.

Eine andere hin und wieder in Schlesien gebräuchliche Art des Kegelwerfens ist diese: Der Spieler A stellt seine 4, 5, ja 9 Kegel in eine Reihe, und B auch eben so viel; es ist daher gut, mehr als 9 Kegel zu haben. Beyde 10, 12 15 Schritte nach Belieben von einander entfernt und die Kegel in beliebiger Entfernung einzeln von einander. Darauf wirft A mit seiner Kugel von der Stelle seiner Kegel herüber zur feindlichen Kegelfronte, um einen nieder zu strecken. Geschieht diefs Letztere nicht, so wirft B nach den Kegeln des A; aber trifft A einen Kegel, so nimmt B nicht blofs die Kugel, sondern auch hinterher den umgefallenen Kegel, und wirft damit nach den Kegeln des A. Allein A hat nun auch das Recht seinen Muth an des B Kegeln zu kühlen; er nimmt erst die herübergeworfene Kugel, dann den Kegel, und alle etwa von seiner Fronte gefallenen Kegel, und bombardirt damit gegen die feindliche Fronte. Dann folgt B wieder, der es eben so macht, u. s. w. A und B wechselsweise. Wessen sämmtliche Kegel am ersten umgeworfen sind, der hat verloren.

Das Spiel ist einfach, aber lustig und unterhaltend für den, der gern körperlich thätig seyn will. Das beständige Zusammenholen und Aufsuchen der Kegel und Kugeln, so wie das Fortschleudern derselben, giebt Bewegung und

Uebung des Augenmafses. Wer sich ans Bein treffen läfst, dem schmerzt es, man mufs es folglich nicht in den Weg stellen.

25. Der Kegeltisch.

Das gewöhnliche Kegelspiel hat man schon dadurch ins Haus verpflanzt, dafs man, wie oben gesagt ist, statt der hölzernen Kegel und Kugeln, lederne gebraucht. Man ist weiter gegangen, und es ist geglückt, in jedem Zimmmer eine Art von verjüngter Kegelbahn zu haben. Hier ist eine Beschreibung: Zeichn. 10 stellt einen Kegeltisch vor. Seine Länge ist etwa 5 1/2 bis 6 Leipz. Fufs, und er ist etwa halb so breit. Auf der einen Seite ist er halbzirkelicht abgerundet. a-b-c d ist ein herumlaufender Rand 4 Zoll hoch, wodurch der ganze Tisch zu einem 4 Zoll tiefen Kasten wird Mit diesem Rande läuft durch e-f g-h, ein anderer parallel, so dafs durch beyde ein langer Gang oder eine *Rinne* entsteht. Von h schlägt sich dieser Gang in einem halben Zirkel herum, dessen gröfste Peripherie sich in der Mitte des Tisches bey i endiget. Hier öffnet sich der Gang. Eine Kugel, am besten

ist eine gewöhnliche Billardkugel, die bey n in die Rinne gelegt, einen Stoſs bekommt, wird den ganzen Gang durchlaufen, und von i nach k gegen die Kegel rollen. Die Kugel wird durch einen Stoſs mit einer Masse fortgebracht, welche von festem Holze gemacht, und der Masse des Billards ziemlich ähnlich ist. Sie sieht etwa aus wie i. Die obige Rinne wird, um das starke Geklapper zu verhüten, mit Flanel ausgefuttert, und von m an, bis zu ihrem Ende völlig mit einer bretternen Decke verschlossen, damit die Kugel nicht herausspringen kann Um den Abstoſs der Kugel recht bequem zu machen, läſst man den Grund der Bahn von dem Rande des Querbrettes e - a schreg herab bis nach n in die Tiefe laufen.

Man muſs diese Art des Kegelspiels nicht mit dem wirklichen Spiele im Freyen vergleichen; denn dieses hat in körperlicher Hinsicht viel mehr Vollkommenheit. Man kann aber nicht immer im Freyen seyn, und dann ist der Kegeltisch doch unendlich besser, als die Karte oder dergleichen. Es ist ein unterhaltendes Spiel, das fast ganz die sanfte Bewegung des Billards gewährt.

Eine Abänderung dieses Spiels entsteht, wenn man statt einer Kugel eine Art *Kreisel* gebraucht. Man kann hierzu denselben Kegeltisch anwen-

den, und es ist daher unnöthig, einen eigenen dazu verfertigen zu lassen, der etwa von eben der Gröfse und Gestallt, doch ohne die obige Rinne, nur mit dem Rande a b c d a versehen seyn müfste u. s. w. Man mache auf dem schon angegebenen Tische bey o nur einen Sägeneinschnitt in das vordere Bret, so ist die ganze Einrichtung fertig. Der Kreisel p besteht aus seinem *Fufse* und der *Schwungscheibe*. Jener wird etwas länger gemacht, als die Höhe des Seitenbretes in welches der Einschnitt o gemacht ist. Beym Gebrauche wickelt man eine Schnur schraubenartig um den Fufs, von unten nach oben hin, zieht das übrige Ende durch den Einschnitt von innen nach aussen, stellt den Kreisel inwendig vor den Einschnitt, hält ihn durch einen Druck auf die Schwungscheibe mit der Linken aufrecht und zieht die Schnur mit der Rechten los: so beginnt das Kreiseln, wodurch denn mehr oder weniger Kegel umgeworfen werden. Da die Bewegung des Kreisels, wie es mir scheint, weniger von dem Spieler abhängt als die Bewegung der Kugeln und Masse, so möchte der Mechanismus des vorigen Spiels wohl vorzüglicher seyn.

e) *Pfahl- Ring- und andere Spiele.*

26. Das Pfahlspiel.

oder

der Kindalismus.

Auf die Zahl der Spieler kommt bey diesem Spiele wenig an. Jeder von ihnen hat einen runden Ptahl (Pflock) von festem Holze, der im Durchmesser etwas mehr als einen Zoll hält und 2 Fuſs und darüber lang ist. Das dickste und schwerste Ende desselben wird zugespitzt und das dünnere beym Werfen in die Hand gefaſst. Jeder muſs übrigens die bequemste Grö se und Schwere für seine Kräfte selbst finden. Diese Pfähle werden gegen die *feuchte* Erde geworfen, so daſs sie darin ziemlich fest stecken und der Hauptinhalt des Spiels ist: Wirf deinen Pfahl fest in den Boden, doch so, daſs er zugleich einen andern deiner Mitspieler herausprelle.

Dieſs kann nicht gleich ein Jeder; die Lage des da stehenden und heraus zu werfenden Pfahls will beurtheilt, der Schwung desjenigen, den man abwirft, gehörig abgemessen seyn. Alles das lehrt die Erfahrung. Geschickte Spieler, die ihre Beurtheilungskraft hierin durch Erfahrung geschärft und Kraft im Arme haben,

werfen fast jeden Pfahl aus dem Boden und befestigen den ihrigen durch eben den Wurf ungemein, indem jener oft mehrere Schritte fort fliegt.

Pfähle, die man so in den Boden wirft, stehen selten senkrecht, sondern machen mit der Horizontalfläche des Bodens einen spitzigen Winkel. Wenn du deinen Pfahl so niederschleuderst, dafs seine Mitte das Griffende des andern niederprellt, so ist diefs nur ein Anfängerwurf, der selten glückt, sondern ihn gewöhnlich nur etwas niederdrückt; die beste Art des Werfens ist, wenn man seinen Pfahl so schleudert, dafs sein unteres, dickes Ende dem schregstehenden des Gegners auf diejenige Seite trifft, welche nach dem Boden gerichtet ist. Der Gang des Spiels ist dieser: Wenn A seinen Pfahl in den Boden geworfen hat, so wirft B den seinigen nach demselben, um ihn heraus zu prellen und sich zugleich festzuwerfen. Gelingt jenes nicht, so kommt C wirft sich fest und sucht dabey den Pfahl des A oder B herauszuschnellen. Gelingt es diesem nicht besser, so kommt D u. s. w. So lange kein Pfahl herausfliegt, folgen die Spieler der Reihe nach hinter einander fort, bis alle fest stehen; wenn aber einer herausgeworfen wird, mufs er von seinem Besitzer erst wieder festgeworfen werden, wo-

bey er aber keinen andern zum Ziel nehmen und heraus zu werfen suchen darf. Haben sich endlich Alle fest geworfen, so zieht A seinen Pfahl wieder aus und wirft ihn, indem er zugleich Einen zum Ziele nimmt, wieder fest. Ihm folgen dann B, C u. s. w. Für jeden umgeworfenen Pfahl zählt der Umwerfer 1 Point und wer zuerst seine 6, 12, 16 etc. Points zählt, hat das Spiel gewonnen. Fehler sind: 1) Wenn der geworfene Pfahl gar nicht stecken bleibt, sondern zu Boden fällt. 2) Wenn er sein Ziel gar nicht berührt. In beyden Fällen verliert man ein Viertel Point. 3) Wenn er weder stecken bleibt noch berührt, einen halben Point. 4) Wenn er sein Ziel zwar heraus wirft, aber auch selbst umfällt, dann wird nichts gezählt. Gewöhnlich ist der Sieg Belohnung genug; man spielt aber auch ohne Points, um die herausgeworfenen Pfähle. Mehrentheils nimmt man bey diesem Spiele keine bestimmte Gränzen an, im nördlichen Niedersachsen wird dagegen ein Kreis gemacht, in welchem die Pfähle niedergeworfen werden müssen und dabey ist es Gesetz, bey dem Abwerfen seinen Standpunkt 1, 2, 3, Fuſs von diesem Kreise abwärts zu nehmen. Hierdurch wird das Spiel weit schwieriger.

Dieses klassische Spiel war in Griechenland so gewöhnlich als bey uns, und die Beschreibung des Pollux pafst noch genau auf unser deutsches Spiel. *) Es ist einfach, aber unterhaltend, selbst für erwachsene Personen; es übt den Arm und die Hand ungemein, sollte aber auch bisweilen links gespielt werden. Für den Beobachtungsgeist und das Augenmafs hat es mehr Beschäfftigung, als man denken sollte. Man hüte sich aber in den Wurf zu treten, sonst könnte man Schaden nehmen. Der Name *Kindalismus* ist griechisch, man könnte es auch das *Pattalenspiel* nennen, auf beyderley Art zum Andenken seines Ursprungs. *Pfählzen*, *Pflöcken* und *Pickpahl* sind provinzielle Namen.

---

*) Ὁ δε κινδαλισμος δια πατταλων εστι παιδια, κινδαλους γαρ τους πατταλους ωνομαζον. ην δε εργον, ὁ μονον αυτῳ τινι καταπηξαι τον πατταλον κατα γης διυγρου· αλλα και τον καταπαγεντα εκκρουσαι, πληξαντα την κεφαλην ἑτερῳ πατταλῳ. Lib. IX. Cap. 7.

27. Das Ringrennen.

Im nördlichen Deutschland, namentlich in Ditmarschen, haben die rüstigen Landleute ein jährliches Fest, vielleicht zu der Zeit, wann in vielen andern festlosen deutschen Gegenden der Bauer Grillen fängt, — wobey sie, auf muthigen Rossen, im vollen Gallopp reitend, nach einem Ringe stechen. Selbst die reichern Bewohner nehmen daran Theil, und Jung und Alt ahmt dieses Kampfspiel häufig, auch zu jeder andern Zeit, zu Fufse nach. Vergnügen, Aufregung der Thätigkeit, Bewegung des Körpers im Freyen, und Uebung des Augenmafses empfehlen dieses Spiel. Hier ist eine Beschreibung davon. Statt des Ringes hat man gewöhnlich eine hölzerne, noch besser eiserne Scheibe, siehe Zeichnung 11, von beliebiger Gröfse. Sie ist mit 5 Löchern und oben bey a und b mit zwey Federn versehen, deren Strebkraft von einander abwärts gerichtet ist. Zwängt man diese Federn in irgend eine Oeffnung, so dafs sie etwas zusammen gedrückt werden: so wird man sie nur mit einiger Gewalt wieder herausziehen können, weil sie an die Seitenwände andrücken. Man drehet eine hölzerne Kapsel oder Röhre, zwängt die Federn hinein, und hängt jene an einem Stricke auf, der

zwischen 2 Pfählen befestiget ist. So hängt die Scheibe frey, und zum Wegreifsen bequem, wenn sie aufgespiefst wird. Die Kampflustigen versehen sich jeder mit einem kurzen, runden, hölzernen Spiefschen, (*Stecher*,) dessen Dicke mit der Weite der 5 Löcher ziemlich überein kommen mufs, und setzen der Reihe nach ihre Füfse in die schnellste Bewegung, um mitten im Laufe nach einem der bestimmten Löcher zu stechen. Erst nach dem obern *linker*, dann *rechter* Hand; dann nach dem untern *linken* und endlich nach dem *mittlern*, und zwar nach diesem *dreymal*. Wer folglich in der bestimmten Folge der Löcher, und in den wenigsten Läufen seine 6 Stiche zu Stande bringt, jedesmal dabey die Scheibe aus der Kapsel zieht, und auf dem Stecher fort nimmt, ist Sieger. Nach dem untern Loche rechter Hand, wird nie gestochen, es ist mit Schimpfe, ja wohl auch mit Strafe verbunden, dadurch die Scheibe herab zu bringen.

28. Das Ringwerfen.

Von der Decke des Zimmers herab hängt eine Schnur, und an ihrem herabhängenden Ende ein metallener Ring, von der Gröfse eines ganzen oder halben Guldens, so schwer, dals er die Schnur, beym Fortwerfen bequem mit sich fortziehet. Die Schnur reicht mit dem Ringe ohne starke Ausspannung, bis zu einem Haken, der gegenüber an der Wand, etwa 6 Schuh hoch, befestigt ist. Es kommt bey dem Spiele darauf an, den Ring so zu werfen, dafs er auf dem Hacken hängen bleibt. Zu diesem Ende wird er vermittelst der Finger so fortgeworfen, dafs er durch die Luft einen Bogen beschreibt, dessen Radius die Schnur ist. Der Bogen mufs aber *neben* dem Haken aufsteigen und sich *über* ihm endigen, so dafs der Ring beym Zurückfallen darauf hängen bleibt. Ich habe diese Uebung hin und wieder in Deutschland gefunden Jeder Knabe kann diefs stille Spiel für sich spielen Sind mehrere zusammen, die es spielen wollen, so machen 24 Würfe in 6 Gängen, jeder zu 4 Würfen, das Spiel aus. Nach jedem Gange kommt der Mitspieler an den Wurf. Bleibt der Ring hängen, so wird ein Point gut geschrieben; bleibt er aber im ganzen Gange,

das ist 4 Mal hinter einander, hängen: so giebt dieſs 6 Points. Jedoch jeder kann das festsezzen, wie er will. Schwere, Entfernung, Richtung des Wurfes, Abmessung der Kraft der Hand, beschäfftigen hier den Beobachtungsgeist und üben das Augenmaſs. Die übrige Bewegung des Körpers ist sehr sanft, das Spiel eignet sich daher ganz für die Zeit nach Tische.

---

29. Das Topfschlagen.

Dieses Spiel, eine Art von Blindekuh, kann eine zahlreiche junge Gesellschaft schon ein Stündchen sehr angenehm unterhalten und durch häufiges Lachen die Verdauung befördern. Ich würde es am liebsten nach Tische spielen lassen, da es mit gar keiner heftigen Bewegung verbunden ist.

Man setzt einen Topf auf dem platten Erdboden nieder, dieser ist der Gegenstand des Spiels. Der erste der beste von der Gesellschaft — (denn alle drängen sich hier dazu, Blindekuh zu seyn) — läſst sich die Augen verbinden, nachdem er sich 6, 8 bis 10 Schritt von dem Topf gestellt hat. — Man kann ihn auch die Schritte vom

Topfe bis zu seinem Standpunkte vorher abmessen lassen — In seine Hand bekömmt er einen derben Stock, womit er den Topf zu zertrümmern Willens ist, und so bewaffnet ist es seine Pflicht, vor Eröffnung des Feldzuges sich mit zugebundenen Augen 2 bis 3 mal *umzudrehen*. Diefs nun so zu vollbringen, dafs die Nase nach dem 3ten Umwenden wieder genau nach dem Topfe hinweist, dann gerade aus, weder links noch rechts ausweichend fortzugehen; die Entfernung bis zum Topfe wieder gehörig auszumessen, und den Schlag von oben nach unten, also nicht horizontal, grade auf den Topf zu führen, hierin besteht die Kunst des Spiels Es glückt selten. Die Blindekuh dreht sich, und bey jedem Male weicht sie von der ersten Richtung etwas ab. Ein verbissenes Gelächter zischt durch die ganze Gesellschaft. Sie marschirt vorwärts, und zwar nach einer ganz andern Weltgegend; sie schlägt zu und mit dem Schlage bricht ein allgemeines Gelächter los, denn sie ist weit vom Topfe entfernt. Da steht sie nun, nach abgerissenem Tuche, mit grofsen Augen und sucht den Topf, dessen Zertrümmerung sie so sicher berechnet zu haben glaubte.

Man kann es, wenn man will, zum Gesetz machen, dafs niemand einen Laut von sich gebe, so lange der Schlag noch nicht geschehen ist; die

Lustigkeit des Spiels gewinnt dadurch und die Blindekuh findet sich schwerer nach dem Ziele. Mann kann in den Topf einen Preis legen. Obst oder sonst etwas, doch ist diefs nicht nothwendig. Die Spieler nehmen, wie ich jedesmal bemerkt habe, alle Kräfte ihrer Sinnen und ihres Beobachtungsgeistes zusammen, um die erste Richtung nicht zu verlieren. Sie suchen sich auf mancherley Art zu helfen; bald wird der Stock vor den Füfsen, gleichsam als Wegweiser nach dem Topfe, niedergestemmt, bald werden um den Standpunkt mit den Füfsen vier rechte Winkel gemessen u s. w. Kurz jeder schafft sich seine eigene Methode, so dafs diefs Spiel das sinnliche Beurtheilungsvermögen mehr beschäfftigt als man von seiner Einfachheit vermuthen sollte.

Stellt man die neun Kegel an die Stelle des Topfes und giebt dem Blinden die Kugel zum Werfen in die Hand: so bekommt das Spiel eine neue Einkleidung, die zum Abwechseln angenehm ist.

30. Der Drache.

Diese Maschine ist der Jugend ungemein interessant, weil sie geschickt ist, in eine Region zu steigen, wohin niemand gelangt. Dieſs spannt die Erwartung des Knaben ungemein, regt seine Thätigkeit und seinen jugendlichen Unternehmungsgeist auf. Ich rede hier nur von derjenigen Jugend, welcher man nicht alles in die Hände schenkt; sondern die schon früh anfängt, sich ihre Bedürfnisse zu erarbeiten und ihre Spielzeuge selbst zu verfertigen, so weit, als es unter guter Anleitung nur möglich ist. Für diese ist der Drache nun eben ein Gegenstand der Selbstverfertigung, und dieſs allein macht ihn schon zu einem zweckmäſsigen Gegenstande der Jugendspiele, wenn wir auch hier auf die damit verbundene Bewegung im Freyen und das damit verknüpfte Vergnügen weiter keine Rücksicht nehmen wollen. Hier ist daher, vermittelst der Zeichnung 12 eine Beschreibung. Man sieht hier die Abbildung eines Gerippes zu einem Drachen, nämlich a b der *Rückgrad*, c d das *Schulterblatt*. c f d das *Brustbein*, e a h der *Schnabel*.

Alle diese Theile werden von recht leichtem Holze gemacht; etwa nach folgendem Verhältnisse: Der Rückgrad 5 Fuſs 7 Zoll Leipz., das

Schulterblatt 3 Fuſs und 5 Zoll; beyde sind vierseitig, einen halben Zoll und etwas darüber stark. Von a bis g ist 2 Fuſs u. 2 Zoll. Hier bey g ist die Mitte des Schulterblatts mit dem Rückgrade gut zusammen gefügt. Das Brustbein wird von einem leichten Fassreifen genommen. Seine beyden Enden schlieſsen sich an die Enden des Schulterblatts, und sind fest damit verbunden, so wie seine Mitte bey f mit dem Rückgrade. Von e und h laufen noch zwey schwache Hölzer, die den Schnabel bilden, nach a, und sind mit ihren Enden so wohl an das Brustbein, als an das obere Ende des Rückrads gut befestigt. Wenn man diese Theile gehörig zusammengefügt hat, so wird von c über b nach d eine starke Schnur geführt und so straff angezogen, als es die dünnen hölzernen Stäbe vertragen. In c und d wird sie fest geknüpft, an dem Ende b aber in eine kleine Rinne gelegt, damit sie nicht abgleite. Jetzt ist das Gerippe fertig, bis aufs Abwägen. Man lege sein Schwanzende b auf den Fuſsboden, a hingegen auf eine Fingerspitze und sehe zu, ob die Hälfte a c b so schwer als a d b ist. Durch Wegschneidung des Holzes läſst sich dieſs bald in Richtigkeit bringen, zumal da eben nicht viel darauf ankommt.

Die Verfertigung der Haut oder des Ueberzuges macht wenig Mühe. Klebe von starkem

Papier eine Fläche zusammen, die an allen Seiten etwa eine Hand breit gröfser als der Umfang des Gerippes ist; lege sie an den Fulsboden, das Gerippe darauf und leime, nach gehörigem Beschneiden, den Rand des Papiers auf allen Seiten um den äufsersten Rand des Gerippes a - e - c - b - d - h - a. Jetzt fehlt es unserm Luftgeschöpf noch an den *Flossen*, so wie an einem *Schwanze*, der ihm ganz unentbehrlich ist. Jene sind Quasten von 2, 3 in Streifen geschnittenen Papierbogen, die bey d und c angebunden werden; dieser besteht aus einer langen Reihe Papierstücken, die an einer Schnur befestigt sind. Zu jedem Stücke nimmt man ein Quartblatt, fafst es in der *Mitte* fest zusammen, zieht die Schnur mit einer Schlinge darum, so dafs die beyden Enden des Blattes faltig und aufgebauscht bleiben. Solche Papiere befestigt man etwa je von 8 zu 8 Zollen hinter einander fort an die Schnur, bis man ein Stück hat, das etwa 3 Mal so lang seyn kann, als der Drache selbst. Dieser Schwanz wird mit seinen einem Ende an b geknüpft; ans andere aber erhält er eine grofse Papierquaste, welche wie die Flossen, doch gröfser gemacht ist.

Bände man eine Schnur an irgend eine Stelle eines solchen Drachen, um ihn daran in die Luft steigen zu lassen, so würde diefs schlechter-

dings nie glücken, weil das Aufsteigen ganz allein von der *schregen* Lage abhängt, welche er in der Luft halten mufs. Um diese zu bewerkstelligen, binde man eine haltbare Schnur in der Stelle x, einen Schuh von a entfernt, am Rückgrade fest, bohre ein Loch durch die Haut, und lasse die Schnur durchgehen. Bey dem zehnten Zolle von der Verknüpfung in x an gerechnet, mache man in die Schnur eine Schlinge (Oehr) und binde ihr andres Ende, bey y durch das Papier gesteckt, am Rückgrade wieder fest. y ist von b 1 Fufs und 6 Zoll, und die Schnur kann von obigem Oehre bis nach Y 2 Fufs u. 4 bis 5 Zoll lang seyn. An jenes Oehr kommt dann endlich die lange sehr haltbare, aber möglichst dünne Schnur, an welcher der Drache aufsteigt. Uebrigens müssen junge Leute selbst Beobachtungen anstellen, über die beste Stelle des Oehrs in der Schnur, so wie über die gehörige Schwere des Schweifes. Ist dieser zu leicht, so geht die Maschine unstet; zu schwer, so steigt sie gar nicht, oder nur mit Schwierigkeit. Oft ist man genöthigt, noch etwas Schweres, z. E. Holz an den Schweif zu hängen. Man mufs daher die Erfahrung zu Hülfe nehmen; denn selbst die mathematischen Berechnungen der Maschine, wie man sie, wenn ich mich recht erinnere, in den Verhandlun-

gen der Berliner Academie findet, möchten wohl durch Nebenumstände, z. Exempel durch die Dicke der Schnur und den davon abhängenden Druck der Luft, bald so, bald so leiden. Die bequemste Art, ihn zum Aufsteigen zu bringen, ist folgende: A nimmt den an die lange Schnur gebundenen Drachen, und geht damit einige hundert Schritt Wind abwärts; B folgt ihm, doch so, dafs er etwa hundert Schritt hinter ihm bleibt, er faſst die Schnur an seiner Stelle fest. C geht gar nicht fort, sondern wickelt blofs die Schnur ab, welche jene mitnehmen. Ist man fast mit der Schnur zu Ende: so giebt C dem B und dieser dem A ein Zeichen zum Stillstehn. Dieser richtet den Drachen gegen den Wind und giebt ihm einen sanften Stofs aufwärts, nachdem er die Schnur etwas straff gezogen hat. So steigt er von der Hand des B gehalten schnell auf. Hat er die mögliche Höhe erreicht, so läfst auch B los, dadurch wird das Steigen ohne weitere Mühe ungemein beschleuniget, indem ihn C festhält etc.

Franklin spannte seinen Drachen einst vor einen Kahn und liefs sich von ihm ganz bequem über einen See fortziehen. Der unsrige kann in einem gut gebaueten kleinen Wagen,

auf gleichem Boden, selbst eine erwachsene Person, sehr gut und schnell fortziehen.

31. Das Klinkholz, oder Klischspiel.

Ich verdanke dieses Spiel einem Freunde in Holstein. Es wird auf vielerley Art gespielt. Man setzt einen runden, 4-5 Fuſs langen, etwa einen und einen halben Zoll im Durchmesser haltenden, Stab in die Erde, nach einer Richtung, daſs er mit der Erdoberfläche einen Winkel von 50-60 Graden macht. Auf diesen legt man oben einen sogenannten *Klink* oder eine *Klisch*, d. ist ein Holz, etwa 4 Zoll lang und etwas darüber; rund, von starker Fingerdicke, einen kleinen Zoll vom Ende halb eingesägt und von dem andern Ende her schreg herab (diagonal,) bis in den Grund des Sägenschnittes, weggeschnitten. So hat die Klink oben einen Haken, womit sie sich, wenn sie an das obere Ende des vorhin genannten Stabes gehangen wird, an dem Rande desselben fest hält. Siehe Zeichnung 13 a die Klisch, b das obere Ende des Stabes. Der

Stab selbst steht im Mittelpunkte eines beliebigen Kreises, dessen Radien 12 bis 24 Fuſs halten, auch gröſser oder kleiner seyn können. Mit einem, zwey bis drittehalb Fuſs langen, daumendicken Stabe schlägt *Einer* Namens A, der im Kreise steht, die Klisch von dem Stabe fort; die *Uebrigen* sind auſser demselben, suchen sie zu *fangen*, (doch ohne in den Kreis zu kommen,) oder so nahe als möglich in das Centrum *zurückzuschlagen* und zwar mit der bloſsen Hand. Gelingt das *Fangen*, so ist A seines Schlagamtes verlustig; geschieht das *Zurückschlagen*: so miſst er vom Mittelpunkte bis zur Stelle, wo der Klink liegt, zum Beyspiel 1, 2, 3 u. s. w. Ellen. Diese Ellen machen sein *Credit*, und werden von dem, beym Anfange für jeden Spieler festgesetzten *Debet*, zum Beyspiel 40 Ellen, abgezogen. A, am Mittelpunkte, will sein Debet je eher je lieber solviren; seine Gegner draufsen hindern ihn daran aus allen Kräften. Wird der Klink nicht gefangen, oder zurückgeschlagen, ehe er *niederfällt*: so fallen die Gegner des A darüber her, suchen ihn an das Centrum zu stoſsen oder zu schlagen: Er aber wehrt dieſs ab und sucht ihn davon weg zu bringen. Glückt das Eine oder das Andere, so bleibt es liegen, und von seiner Stelle miſst A seine Ellen. Man setzt gern eine gewisse Zahl von

Gängen, z. Exemp. 6 oder 10 u. s. w. fest; wer darin sein Debet bezahlt, erhält den festgesetzten Preis, braucht er aber mehr Gänge: so muſs er allen Mitspielern geben, was verabredet ist. Auch wird es gewöhnlich zum Gesetze gemacht, daſs der Schlag mit dem Stabe von unten herauf gehen muſs; dadurch wird das Spiel für A schwieriger. Fängt aber A den Klink im Kreise mit der Hand, wenn die Andern ihn hereinschlagen, so giebt ihm dieſs 8 bis 12 Ellen Credit. Kann er ihn in eben dem Falle mit seinem Stabe noch einmal forttreiben: desto besser. Schlägt er dreymal fehl, d. h. thut er drey Schläge und bringt die Klisch dadurch nicht aus dem Kreise: so kommt B an den Schlag, und so ferner. Dieſs Spiel ist auf mancherley Art für die Jugend vortheilhaft; es übt den Körper in tausend schnellen Biegungen, Wendungen und Sprüngen; es fordert rasche Thätigkeit der Sinnen, und viel Beurtheilungskraft in Hinsicht der Schläge, die auf das Stückchen Holz gethan werden sollen, um es dahin zu bringen, wo sich kein Gegner befindet, und wo es daher seinen Schlägen nicht ausgesetzt ist.

f) Winterspiele.

Der menschliche Körper läfst sich gegen Hitze und Kälte, bis zu einem hohen Grade abhärten. Ich setze diefs als ausgemacht voraus, und enthalte mich aller Beyspiele, um des Raums zu schonen. Der Nutzen einer solchen Abhärtung liegt deutlich genug vor Augen, und es ist zu verwundern, dafs im Ganzen noch so wenig Rücksicht darauf genommen wird. „Was soll man mit einem Knaben anfangen, der, wenn es heifs ist, schmelzen will, und bey jedem Froste zittert und bebt?“ So spricht schon ein griechisches Weib, Theano zu ihrer Freundinn Eubula, über weichliche Kinderzucht. In die Erziehung gehört weder Barometer, noch Thermometer, und streng genommen, schlechterdings keine Klage über das Wetter, über Kälte oder Hitze; beyde erträgt man am besten, wenn man ihren Grad nicht kennt, und die Jugend fragt weder nach dieser, noch nach jener, wenn sie früh dazu *gewöhnt* wird. Diefs läfst sich auf keine angenehmere Art bewirken, als durch Spiele; das damit verknüpfte Vergnügen macht die Jugend der unangenehmen Eindrücke, der Kälte und Rauhigkeit des Clima vergessen, und

mit einer Jahrszeit vertrauter, die durch ihre überaus reine, kalte, stärkende Luft für die Gesundheit von so augenscheinlich guten Folgen ist, dafs derjenige wahre Bedaurung verdient, welchen Geschäffte oder Vorurtheil und Weichlichkeit ins Zimmer sperren. — Gesunde Kinder sollten im Winter ohne Ausnahme täglich wenigstens einmal eine Zeitlang heraus ins Freye, um sich bey allerley Spielen abzuhärten, flinker, gesunder und stärker zu machen. Hier sind einige Winterbelustigungen.

---

32. Schneespiele.

Warum sollte es der Jugend kein Vergnügen seyn, Schneemänner zu machen, so wie der Wandsbecker Bote; oder hohe Säulen von Schnee zu errichten, und sie mit einer Treppe zu versehen, um hinaufsteigen zu können Fanden doch die Grofsen viel Freude an dem Eispalaste zu Petersburg, warun nicht die kleinen an allerley Figuren, die sich bey eintretendem Thauwetter aus Schnee bilden lassen? Diese Spielereyen sind nützlich für ihren Körper, nicht blofs durch Abhärtung, sondern auch durch An-

wendung der körperlichen Kräfte; denn es verlangt Anstrengung, grofse Schneebälle zusammen zu rollen, und einen auf den andern zu thürmen, um eine Säule daraus zu bilden.

Einst war es die Freude des franozösischen Adels ein Fort von Schnee zu bauen und es mit Schneebällen zu beschiefsen. So kommandirte 1546, wie uns de Thou erzählt, der damalige Dauphin die Belagerungsarmee eines solchen Forts, welches auf der andern Seite Franz von Bourbon Herzog von Enghien vertheidigte. Warum könnte nicht eine zahlreiche Jugendgesellschaft eine Festung von Schnee errichten, und sich in Vertheidiger und Belagerer theilen? Schneebälle vertreten die Stelle der Kanonen- und Bombenkugeln; man liefe Sturm und eroberte oder würde zurückgeschlagen etc. Ich habe nur eins dabey zu erinnern. Wenn sich der Schnee bey diesem Spiele nicht gut ballen läfst, so ist es unausführbar; hat er aber diese Eigenschaft zu sehr: so ist ein kernhaft geworfener Schneeball für das Gesicht gefährlich; man mufs also ausmachen, nicht scharf zu werfen, oder die Spieler müssen Helme oder Masken von Pappdeckel haben.

Höchst angenehm ist für die Jugend das *Schlittenfahren* überhaupt, aber ganz besonders von einer Anhöhe herab. Ueber diefs letztere

will ich hier einige Bemerkungen machen. Der Abhang darf durchaus nicht zu steil seyn; und es ist hinglänglich, wenn die schräge Fläche in einem Winkel von 10 Graden über die Horizontalfläche hinläuft; 15 Grade sind schon zum Ueberfluſs steil. Wollte man steilere Bahnen wählen, so würde die Bewegung zu gewaltsam und zu gefährlich, so bald der Schnee glatt gefroren wäre; selbst eine Bahn von 10 Grad Neigung ist nicht mehr zu gebrauchen, wenn der Schnee durch Fahren und Sonnenblicke zu Eis geworden ist. Die Bahn muſs schon vor dem ersten Froste von allen Steinen gereinigt werden und sie ist je länger je besser.

Ein gewöhnlicher Schlitten Zeichnung 14 A ist hierzu hinreichend. Kufen von Pflaumenholze sind die besten; weil sie wegen ihrer Härte sehr gut gleiten. Der Schlitten B ist aus starken Brettern zusammengesetzt. Seine Kufen müssen ebenfalls von festem Holze seyn. Auf diesem letztern hat der Fahrende einen so festen Sitz in der Vertiefung, daſs hier gar kein Anhalten nöthig ist; bey dem ersten Schlitten aber sitzt er frey auf dem Sitzbrette, welches auf den beyden Böcken befestigt ist. Um hier festzusitzen, faſst er die beyden Enden des hintern Bockes, und schlieſst die Beine vorn an die Hörner der Kufen, Der Geübte hat das erste nicht nöthig, son-

dern sitzt ganz frey. Das Lenken des Schlittens geschieht am sichersten mit den Füfsen. Ist er im Laufe und geht zuweit links, so darf man nur mit dem Absatze des rechten Fufses etwas auf den Boden schlagen, so dreht er sich sogleich rechts; denn es ist natürlich, dafs er sich hinten links schwenkt, wenn man ihm vorn, auf der Seite rechts, einen festen Punkt giebt, um den er sich drehet.

Die sehr schnelle Bewegung, so wie vorzüglich das Gefühl der Herrschaft über den Schlitten macht jungen Leuten diese Uebung interessant, und durch das stete Berganstеigen, nach dem Heruntеrfahren, erhält der Körper eine heilsame Bewegung. Noch weit mehr Vergnügen gewährt sie, wenn man sie in ein Ringelrennen verwandelt und diefs mit Preisen verbindet. Man hänge zu dem Ende einen Ring auf die gehörige Art an einen Stab, den man von aussen her bis fast über die Bahn richtet; oder man nehme ganz die Einrichtung von den Ringrennen oben Seite 199. Ich würde dazu eine Stelle wählen, wohin der Schlitten von selbst nicht gienge, sondern wohin er gelenkt werden mülste. Auf ähnliche Art kann man auch das Hauen nach einem Türkenkopfe damit verbinden. Statt des Kopfs dient ein hölzerner Cylinder, der auf einer 3 Zoll hohen beweglichen

Unterlage ruhet, die durch den Hieb weggeschlagen wird, so dafs jener Cylinder stehn bleibt.

---

33. Eisspiele.

Nichts geht über das Vergnügen des Schlittschuhlaufens an einen schönen heitern Wintertage im zahlreichen Kreise junger Leute; wie bedaurenswerth sind die Knaben und Jünglinge, welche die Karten und Würfel vorziehen!

Mit dem Eislaufe lassen sich manche Spiele verbinden. Beyde werden dadurch weit interessanter; denn jenes erhält dadurch einen ganz andern Zweck und diese bekommen einen ganz neuen Anstrich, theils weil die dazu erforderliche Hauptbewegung des Laufens mit den Flügeln Merkurs geschieht; theils weil die Beschaffenheit des Bodens ungewöhnlich ist.

Auf einer sehr grofsen Eisfläche ist das *Mail*, oben Seite 140, ein vortreffliches Eisspiel. Mit mäfsigem Schlägen rollen die Kugeln fast unabsehbar weit, weil die Reibung auf einer Spielfläche nur klein ist. Jünglinge werden es mit Vergnügen spielen.

Der *Kreisel* ist hier gleichfalls gegen di Schläge des Knaben weit empfindlicher, er kreiset ungewöhnlich gut und geht leicht wohin man ihn haben will.

Das, weiter unten vorkommende *Jagdspiel* ist für geübte Schlittschuhläufer seinem Hauptinhalte nach vollkommen ausführbar, nur fällt das Verstecken weg, und das Berühren mufs mit einer etwas langen Ruthe geschehen, damit keiner zu nah auf den andern treffe.

Das *Reiftreiben* ist auf dem Eise vollkommen brauchbar und macht den Knaben sehr viel Vergnügen.

Ich komme zu einer Hauptübung, die sich von guten Schlittschuhläufern mit vielem Anstande und mit Schönheit ausführen läfst; ich meine Carusselübungen. Ordentliche Carusselübungen zu Pferde sind für junge Leute nur sehr selten wegen ihrer Kostbarkeit. *Carousselspiele*, wobey man statt lebendiger Pferde hölzerne gebraucht, die auf der Peripherie einer Horizontalschaukel herumgedreht werden, sind ebenfalls viel zu umständlich, zu kostbar, und nicht ganz zweckmäfsig, weil sich der Reuter gegen die Bewegung blofs leidend verhält; aber am leichstesten und zweckmäfsigsten lassen sich einige dieser Uebungen auf den Schlittschuhen ausführen, doch ganz besonders das *Ringelrennen* und Schlagen nach

dem *Mohrenkopfe.* Die Vorrichtungen sind äufserst leicht gemacht; ich habe oben beym Schlittenfahren schon davon gesprochen. Bey der Führung des Stiches oder Hiebes auf beyden Füfsen hinzugleiten, müfste nur Anfängern erlaubt werden. Alle diese mit dem Schlittschuhlaufen vereinigten Spiele haben nicht nur den Vortheil für die Jugend, der ihnen schon allein eigenthümlich ist; sondern sie werden durch jene Combination noch gehaltvoller, wie das jeder leicht von selbst einsieht.

Der *Carousselschlitten.* Eine Horizontalschaukel, von der ich so eben sprach, ist zu umständlich; aber sie läfst sich durch einen Eisschlitten ersetzen, der um einen Punkt im Kreise herumbewegt wird. Den festen Mittelpunkt erhält man durch einen Pfahl, welchen man durch eine Oeffnung des Eises in den Grund schlägt und der durch das Einfrieren noch fester wird. An diesen Pfahl wird in der Höhe von etwa 3 Fufs, eine 15 bis 20 Fufs lange Stange gebunden, doch so, dafs sie sich mit der Bindung leicht um den Pfahl herum bewegen läfst. An ihr äufserstes Ende kommt der Schlitten. Am brauchbarsten ist hierzu der, Zeichnung 14 B, angegebene. Die Kufen gleiten aber besser, wenn sie mit ziemlich schmalen Eisen unterlegt sind; doch ist das eben nicht nothwendig. Man kann das

Ende der Stange entweder in die Mitte des Schlittens bey 1 einzapfen und ihr durch zwey Stricke, welche durch die Löcher 2 und 3 gezogen und an der Stange vollkommen festgebunden werden, Strebebänder geben, oder allenfalls auch nur die letztern gebrauchen. Ist alles so vorbereitet, so setzt sich eine Person in den Schlitten, eine andere aber fängt an, ihn dadurch in Bewegung zu setzen, daſs sie die Stange im Kreise herumschiebt. Ist er erst einmal im Gange so wird das Schieben, vermöge der Fliehkraft, immer leichter und der Schiebende kann sich weit näher an den Mittelpunkt stellen. Das sich dieses Spiel auch mit Ringstechen verbinden lasse, ist leicht einzusehen.

Der Eisschlitten. Der Schlitten B, kann fast nur allein hierzu gebraucht werden, und seine Kufen müssen mit schmalen Eisen belegt seyn. Der Fahrende hilft sich selbst fort, denn er hat zu dem Ende zwey kurze Stäbe in den Händen, die unten mit Stacheln versehen sind. Indem er diese auf die Eisfläche niederstöſst, und die Arme heftig auf beyden Seiten gleichzeitig nach hinten hinausbewegt, so gleitet der Schlitten vorwärts mit Geschwindigkeit fort. Für die Brust, so wie für die Arm- und Brustmuskeln ist diese Uebung vortrefflich. Der Raum

verbietet es, noch mehrere Spiele aus dieser Sammlung auszuheben und sie für den Winter zu empfehlen; jeder wird sie leicht selbst auffinden wissen.

---

g) *Gesellschaftsspiele.*

34. Blindekuh.

Diese Benennung ist nun einmal im Deutschen aufgenommen, ich behalte sie daher bey, weil ich kein Recht habe, der Sprache eine andere aufzudringen. Ich nenne dieses Spiel vorzugsweise *Blindekuh*, weil es ohne Zweifel die Grundlage von allen andern Abarten ist. Es ist ein klassisches Spiel, und hiefs bey den Griechen μυια χαλκη Die Gesellschaft verband Einem die Augen und tummelte sich lermend in einem Kreise um ihn her, indefs der Geblendete die Worte sang: χαλκην μυιαν θηρασω, d. i. ich will eine eherne Fliege jagen. θηρασεις antworteteten diese: αλλ' ου λημψεις, d. i. du wirst sie jagen, aber nicht fangen, und dabey rupften und zupften sie ihn so lange, bis

er Einen erwischte, der dann für ihn die Rolle übernehmen mufste. *)

Ganz dasselbe sehr lustige Spiel, ist unser gewöhnliches Blindekuh, auch gebraucht man dabey allerley Formeln, wie die griechische Judabey allerley Formeln, wie die griechische Jugend. Man entledige, wenn das Spiel im Hause gespielt werden soll, das Zimmer so viel als möglich von allen Geräthschaften, über die man fallen, oder an welche man sich stofsen könnte, und lasse von den Sehenden ringsumher die Wände einnehmen. Auch mache man es, wie es gewöhnlich ist, jedem zur Pflicht, zu rufen: es *brennt*, wenn der blinde Mann in Gefahr ist, mit einem harten Gegenstande zusammen zu rennen.

Wenn die Augen verbunden sind, so wird die blinde Kuh erst ausgeführt, mit den Worten: Blindekuh wir führen dich.

Wohin?

In die Wüste: wehre dich!

Gegen wen?

Es giebt da der Hunde viel, davon dich jeder beifsen will. Wenn sie dir zu mächtig sind, fleuch vor ihnen wie der Wind! Hier bekommt sie einen kleinen Stofs, und wird entlassen.

---

*) Pollux lib. IX. Cap. 7. Siehe Meursium de ludis Graecor. in Gronovii Thesaur. Tom. VII. p. 977.

Je lebhafter die Blindekuh ihre Rolle spielt, je mehr die Sehenden um sie herspringen und sie im freundschaftlichen Spafse foppen, je angenehmer wird das Spiel. Die Blindekuh spitzt die Ohren, um zu erforschen, wo ein Umstehender sey; sie schreitet mit hochaufgehobenen Beinen mehr heran; die Arme werden weit ausgestreckt, ihr Gegner drückt sich in einen Winkel, sie fährt zu, und ergreift — nichts; durch eine schnelle Wendung des Körpers rettet sich jener unter ihren Armen weg, und ein allgemeines Gelächter belebt auf einmal die Gesellschaft.

Dieses Spiel vereinigt sehr viel Zweckmäfsiges in sich: Bewegung, Fröhlichkeit, Geschicklichkeit des Körpers und Beobachtungsgeist. Wenn man es auf einen freyen Rasenplatze vornehmen will, so ist es nöthig, den Spielraum in Gränzen einzuschliefsen, sonst möchte es der Blindekuh unmöglich werden, je einen zu erhaschen.

Abänderung. Die Blindeknh wird nicht schon dadurch frey, wenn sie irgend einen erhascht, sondern mufs, nachdem sie den gefangenen durch das Wort *Halt!* Stillestehn geboten hat, seine Hände, oder das Profil seines Gesichts betasten und daraus die Person *erkennen.* Kann sie diefs, so ist sie frey und der Erkannte, Blindekuh. Durch diese Uebung des Gefühls in Beurthei-

lung sinnlicher Eindrücke erhält das Spiel eine Vollkommenheit mehr, so wie mehr Aehnlichkeit mit der griechischen Μυίνδα, bey welcher die Umstehenden den Blinden neckten und foppten, bis er Einen ergriff, den er aber beym Nahmen nennen mulste, um seine Rolle auf ihn zu bringen. *)

Die stille Blindekuh.

(Colin Maillard)

Die Gesellschaft bildet einen Kreis um den Geblendeten, der mit einem Stabe in der Mitte steht. Man tanzt Hand in Hand um ihn her, bis er, mit dem Stocke an den Boden klopfend,

*) Siehe den Hesychius unter Μυίνδα und den Pollux am angeführten Orte. Eine andere Art von Blindekuh-Spiel führe ich im Vorbeygehn an, denn nach der gewifs sehr unvollständigen Beschreibung, die uns Pollux am angeführten Orte — siehe auch Meursius in Grenov. Thesaur. Tom. VII. p. 948 — davon macht, läfst sich eben nichts herausbringen. Dafs Spiel hiefs Ἀποδιδρασκίνδα. Die Blindekuh safs in der Mitte ihrer Gespielen. Ihre Augen waren verschlossen, oder wurden von einem andern zugehalten. Indefs, die andern fortliefen und die Blindekuh anfieng sie zu suchen bemüheten sich die Uebrigen an die Stelle derselben zu kommen.

Stillstehen gebietet. Jetzt streckt er den Stock nach irgend einer Person des Kreises aus. Diese mufs ihn ergreifen und die Blindekuh hat das Recht, einen dreymaligen Laut von ihr zu fordern. Man verstellt hierbey die Stimme so viel als möglich. Ist der Laut dreymal gegeben, so mufs die Blindekuh hieraus die Person erkennen. Kann sie diefs nicht, so bleibt sie Blindekuh, man verlacht sie bey Nennung des falschen Namens und fängt den Ringeltanz von neuem an; kann sie aber die Person nennen: so ist sie frey, und der *Genannte* wird Blindekuh.

Dieses Spiel empfiehlt sich durch Beförderung der Fröhlichkeit, durch Uebung des Gehörs und durch einige damit verbundene Bewegung.

Fast ganz dasselbe und nur wenig davon verschieden, ist das Französische *Colin Maillard*, welches auf zweyerley Art gespielt wird. Colin, die Blindekuh, steht in der Mitte, und seine Gespielen sitzen um ihn her. Diese verwechseln ihre Plätze. Einer von ihnen führt die Blindekuh zu einer Person und fragt: wer ist das? Colin mufs errathen, darf aber die Hände gar nicht gebrauchen, und ist auch nicht berechtigt, einen Ton zu verlangen, Er hat also gar keinen Beystand, als das Ungefähr. Trifft er die Person, so ist er frey, im entgegengesetzten Falle wechselt man von neuem und läfst wieder er-

rathen. Diefs Errathen taugt nichts; die Blindekuh gehe nach der Verwechselung der Plätze selbst zu einer Person, und ziehe mit dem Finger über das Gesichtsprofil, oder betaste ihre Hand und suche sie dadurch zu erkennen.

Man spielt dieses Spiel auch stehend. Es gehört eigentlich nicht zu den Bewegungsspielen, hat aber hier seinen Platz erhalten, wegen seiner Verwandschaft mit dem vorigen.

---

35. Jacob wo bist du?
oder
Die beyden Blinden.

Ich kenne fast kein Spiel, das so ganz dazu gemacht wäre, ein allgemeines, alle Augenblick erneuertes Gelächter zu erregen, als dieses. Ein Herr ist böse auf seinen Knecht, er sucht ihn unabläfsig, um ihn durchzuschlagen; dabey sind ihm aber die Augen verbunden und er mufs sich durchs Gehör und Gefühl zu ihm hinfinden. Jacob, der Knecht, sucht dem erzürnten Herrn zu entgehen; das wäre zwar leicht, aber auch ihm sind die Augen zugebunden und mit einer kleinen Pfennigsschalmeye oder sonst etwas mufs er,

wenn sein Herr ihn gar nicht mehr merkt, oder verloren hat, und dann im ernsten Tone ruft: *Jacob wo bist du?* einen Ton von sich geben. Sein Herr spitzt dabey gewaltig die Ohren, und Jakob sieht aus, als wollte er das Gras wachsen hören; er zieht sich schnell aus der Gegend, wo die Stimme seines Herrn herkam; und jener tritt so äufserst fein auf, als wenn er auf Eyern gienge und nähert sich der Gegend, wo Jacob pfiff. Er hebt allmählich die Hand, die mit einem lokker gedreheten Schnupftuche bewaffnet ist, um recht bald zuzuschlagen; allein Jacob ist indefs schon wieder weit weg, hinter dem Rücken des Herrn und schneidet Grimassen, die Furcht und Angst bedeuten, ob er gleich aufser aller Gefahr ist und jener vergebens in die Luft schlägt. Aber Jacob wird von Furcht fortgetrieben. Er entflieht von da, um Sicherheit zu suchen. Er schleicht wohlbedächtig auf den äufsersten Fufsspitzen wieder vorwärts, horcht, macht wieder ein Paar Schritte und prellt, wie vom Donner gerührt, zurück, indem ihm zwey, drey Hiebe ankündigen, dafs er unvermuthet auf seinen Herrn gestofsen sey. Die ganze Gesellschaft bricht in ein lautes Gelächter aus. Es ist auch in der That unmöglich bey diesem Spiele ernsthaft zu bleiben, wenn beyde ihre Rollen gut und lebhaft genug spielen; unmöglich, das Lachen zu

lassen, bey den sonderbaren Gestalten, die mit dem behutsamen Gehn auf den Fufsspitzen, dem Horchen, vor- und rückwärts Springen, Zuschlagen, Zurückprellen, Entlaufen u. s. w. verbunden sind.

Die Umstehenden haben bey diesem Spiele nichts zu thun als zu zu sehen, zu lachen und den Jacob nebst seinem Herrn vor Schaden zu hüten. Sie müssen sich nämlich an den Wänden des so viel als möglich von allen Hindernissen entledigten Zimmers herumstellen, und die beyden Blinden warnen. Der Aufseher der jungen Gesellschaft mufs von Zeit zu Zeit, wenn die Ausbrüche des lauten Lachens vorüber sind, Stille gebieten, denn diese ist durchaus nöthig, damit die beyden Blinden sich durchs Gehör ausspüren können.

Von Zeit zu Zeit werden Jacob und sein Herr abgelöst, und durch andere von der Gesellschaft ersetzt.

Das Spiel empfiehlt sich durch Einfachheit, Fröhlichkeit und durch Uebung des Beobachtungsgeistes.

36. Markus und Lukas.

Auf einen freyen Platz, auch in die Mitte des Zimmers, wird ein runder Tisch gesetzt. Zwey geblendete Personen, Marcus und Lucas, legen ihre linken Hände an den Rand des Tisches, doch in solcher Entfernung, dafs nur die Fingerspitzen den Rand berühren. Die Rechte hat jeder mit einem zusammen gedreheten Tuche bewaffnet So gehen sie um den Tisch herum und Lukas ruft, wenn es ihm Zeit zu seyn scheint, *Markus!* dieser nutzt diese Aufforderung und schlägt mit seinem Tuche nach Lukas, welcher sich aber durch Biegungen und Wendungen gegen den Schlag zu verwahren sucht, auch wohl gar unter das Tischblatt kriecht, wobey er aber seine Hand nicht vom Rande entfernen darf. Hat Markus den Schlag gethan, so mufs er um den Tisch gehen und *Lukas!* rufen. So kommt die Reihe des Schlagens nun an Lukas u. s. w. — Das Spiel hat mit dem vorigen viel Aehnlichkeit. Es belustigt durch die mancherley Biegungen, Wendungen und Luftstreiche die Spieler und Zuschauer, zumal wenn jene nicht geübt sind, den Ort, aus welchem der Schall kommt, gehörig zu beurtheilen, oder wenn sie ihre Sprach-

organe so in ihrer Gewalt haben, dafs der Schall aus einer andern Gegend zu kommen scheint.

---

37. Das böse Ding, oder der Plumpsack geht herum.

Die zahlreiche Gesellschaft stellt sich auf einem ebenen Platze in einen Kreis; Mann an Mann, die Gesichter in den Kreis gewendet, und mit den Händen auf den Rücken. Aber Einer, Namens A, geht oder läuft mit dem zusammengedreheten Taschentuche bewaffnet, um den Kreis herum und ruft: *der Plumpsack geht herum, seht euch nicht um!* oder singt, allenfalls nach der Melodie: War einst ein Riese Goliath:

Es geht ein böses Ding herum,
Das wird euch tüchtig zwacken;
Sieht einer nur nach ihm sich um,
So fährts ihm auf den Nacken;
Alle nochmals { Und kehrt es gar bey einem ein,
So mögt' ich nicht sein Nachbar seyn!

Er kann 1, 2, 3 Mal herum gehen, das ist willkührlich. Wer sich umsieht, bekömmt von ihm einen Schlag mit dem Tuche. Unter dem Ge-

sange giebt er unvermerkt irgend einem Gliede des Kreises, Namens B, den Plumpsack in die Hand, und läuft noch einmal um den Kreis herum, bis er wieder an B kommt, um sich an dessen Platz zu stellen. In diesem Augenblicke fängt B an seinen rechten Nachbar C mit dem Tuche zu verfolgen, und unter Schlägen um den Kreis herum zu jagen, bis C wieder an seinen Platz gelangt; und das zur Strafe, weil er das Abgeben des Plumpsackes nicht bemerkt hat. Nun fängt B den Gesang und den Umlauf um den Kreis wieder von neuem an, kurz, macht es wie oben A. Jeder muſs bey diesem lustigen Spiele, das beständig Lachen erregt, auf seiner Hut seyn, genau die Bewegungen und Mienen des Herumgehenden und aller übrigen beobachten, um daraus zu schlieſsen, wo das Tuch abgegeben sey. Merkt er, daſs es sein Nachbar linker Hand hat, so muſs er schnell aus seiner Stelle um den Kreis herum, bis wieder dahin laufen, um den Schlägen desselben zu entgehen. Oft versieht man dieſs, und erhält dann die Bezahlung; oft bemerkt man falsch, läuft ohne Ursach und erregt Gelächter in der Gesellschaft.

Die ursprüngliche Einrichtung dieses sehr alten Spieles ist etwas abgehend, ich muſs sie als Abänderung angeben.

Die Personen des Kreises sitzen alle am Boden. A läfst den Plumpsack, indem er singend um den Kreis herumgehet, so heimlich als möglich, hinter dem Rücken eines andern, Namens B fallen, und läuft nochma's um den Kreis bis an B. Hat dieser den Plumpsack nicht hinter sich bemerkt, und ihn folglich liegen gelassen: so nimmt ihn A wieder auf, und jagt den aufspringenden B damit um den Kreis herum, bis wieder an seinen Platz, und dann fährt A weiter fort, wie vorhin. Merkt es aber B, wenn das Tuch fällt, so springt er schleunig auf, und jagt den A um den Kreis.

Ganz auf diese Art war das Spiel bey den Griechen, unter dem Namen Σχοινοφιλινδα, üblich. Eine kurze Beschreibung findet man davon bey Pollux Lib. 6 Cap 7; man sehe den Meursius in Gronovs Thesaur. Tom VII. p 990. Sie stimmt mit der oben gegebenen völlig überein.

---

38. Das Mattmachen.

Auf einem ebenen und freyen Rasenplatze wird vermittelst kleiner Büschchen eine Linie abgesteckt, die wohl 50 Schritt lang ist, und der

Wall heifst, Die Gesellschaft, die so zahlreich seyn kann, als sie will, theilt sich in zwey Theile und bildet so zwey Parteyen. Beyde steilen sich 10 bis 20 Schritt von einander, so dafs sie den *Wall* als Gränzscheidung zwischen sich haben. Jetzt kommt es für jede Person der beyden Parteyen darauf an, bald hier bald dort ins feindliche Gebiet hinüber zu laufen, und unter dem Ausrufe *matt!* irgend einen mit der Hand auf die Schulter zu klopfen, ohne sich erwischen zu lassen. Kann man diefs, so ist die Person, die so berührt wurde, *matt*, d. i. sie mufs vom Spiele abtreten; wird man aber von der gegenseitigen Partey erwischt und festgehalten: so ist man selbst *matt* gemacht und mufs gleichfalls abtreten. Auf diese Art geht das Spiel fort, bis *alle* Personen der einen Partey matt gemacht sind, dann hat die andre gewonnen und man fängt von neuem an. Ist die Gesellschaft zahlreich, so ist es nöthig, dafs sich die eine Partey durch ein Zeichen, z. E. durch ein Tuch am Arme von der andern unterscheide, damit sich die einzelnen Personen nicht verwechseln.

Dieses Spiel, welches ich aus der Beschreibung des Hyde*) genommen habe, ist aus Me-

---

*) de ludis orientalium Oxonii 1694. lib. II. p. 240.

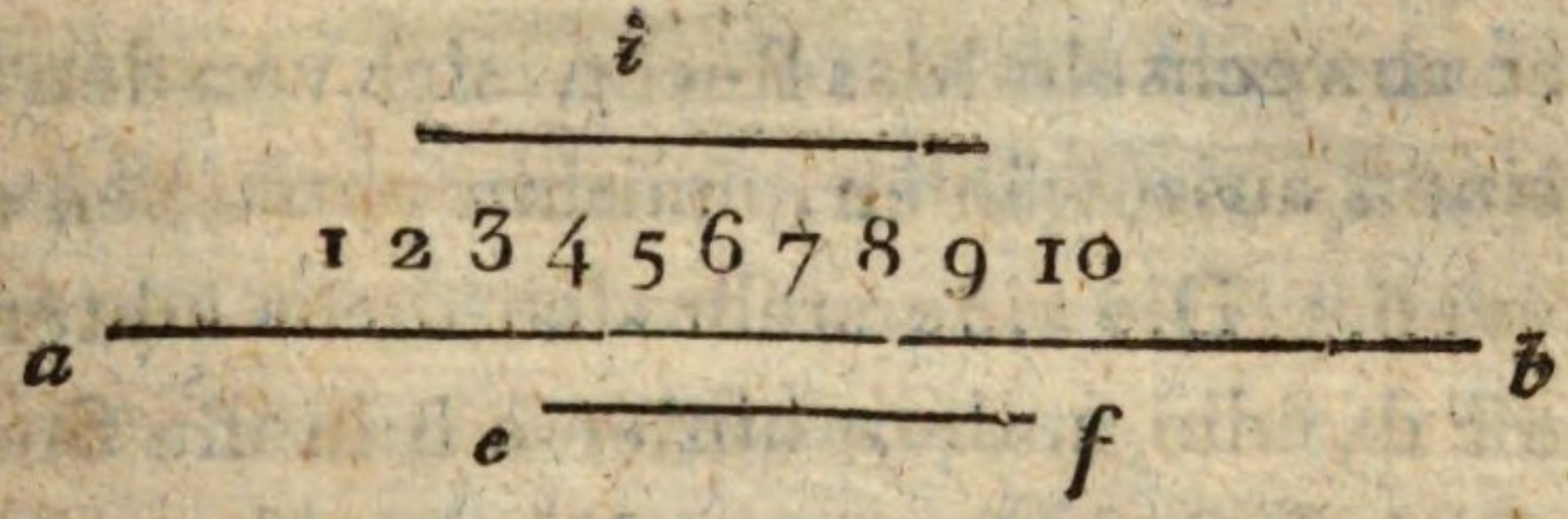
sopotamien, und heifst dort Gjitucum Chudûni, von der dabey gebräuchlichen Formel Gjitucum Chuduni akli galab gjunûni, d. i. ich komme zu euch fangt mich, aber meine Vorsicht übertrifft meine Unbesonnenheit.

Da es viel Bewegung giebt, viel Schnelligkeit, Gelenkigkeit und Vorsicht fordert, so ist es nicht zu verachten.

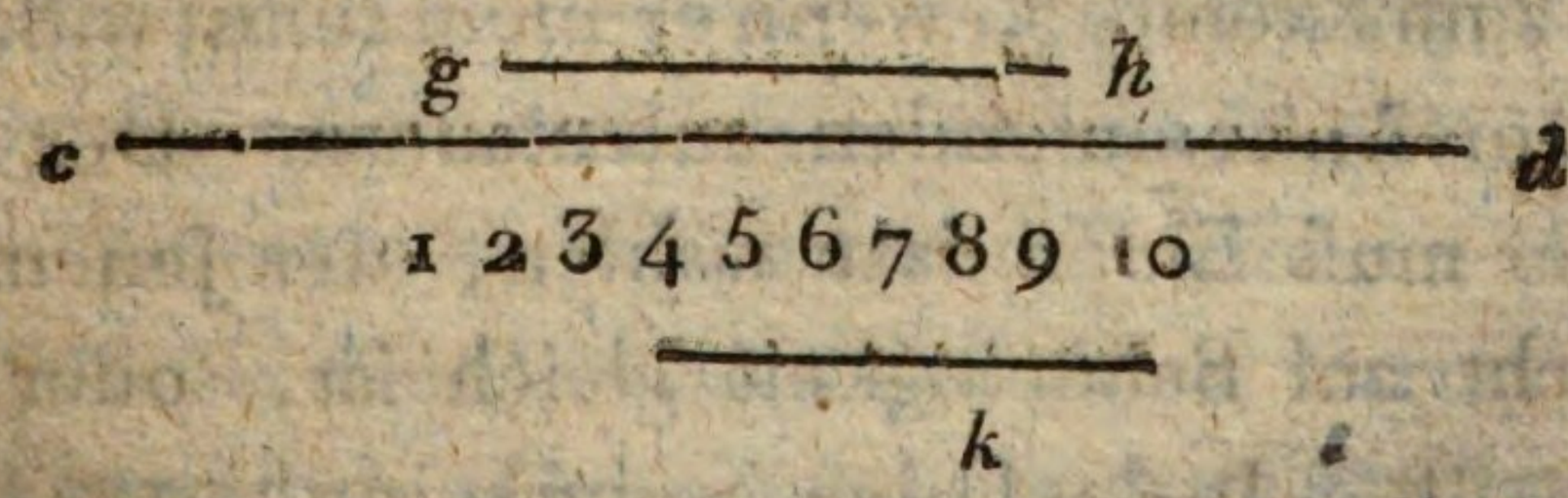
In Frankreich wird das Jeu de Barres fast dasselbe seyn. Hyde führt das englische Prisonners-base als dasselbe an; allein zu Spielen war dieser Mann, glaube ich, zu gelehrt, sonst würde er nicht so verworrene Beschreibung geliefert haben, als manche bey ihm sind. Das englische Prisonners-base ist sehr abgehend, wie man aus folgender Beschreibung sehen wird.

39. Foppen und Fangen.
Prisonners-base.

Auf einem ebenen Platze werden vier Linien mit einem Stabe in den Boden gerissen, nach dieser Figur:



Nämlich a b und c d etwa 20 Schritt lang und 40 bis 50 Schritt von einander; ferner e f und g h, nur einen Schritt von dem vorigen entfernt und etwa 8 Schritte lang, endlich sind hinter den beyden grofsen Linien ein Paar Plätze i und k auf eben die Art an dem Boden bezeichnet.



Diese letzten stellen Gefängnisse vor; auch kann man zur Bezeichnung derselben in i und k blofs einen Stab einstecken, hinter welchem die Gefan-

genen so lange bleiben müssen, bis die Partie geendigt ist. Jetzt komme ich zum Spiele selbst.

Die Gesellschaft kann aus 10, 20, 30 und mehr Personen bestehen. Man wählt 2 Anführer, und theilt die Uebrigen in Paare, und zwar so, daſs sich die beyden Personen eines Paares in Rücksicht auf Schnelligkeit im Laufen so viel als möglich gleich sind. Dann haben die Anführer abwechselnd das Recht, sich von den Paaren einen auszuwählen, mithin entstehen so 2 Parteyen. Die eine stellt sich dicht hinter die Linie c d, die andere hinter a b in die Stellen 1. 2. 3. 4. 5. 6. 7. 8. 9. 10. Wenn alle so stehn, so beginnt das Spiel. Eine von den Parteyen, es ist gleichviel welche, schickt einen Mann ab, zum Exemp. sey es 6, von der Partey a b, um die andern zu foppen. 6 kommt herüber gelaufen, bis auf einen Schritt vor die Linie g h. Kaum sieht dieſs der Anführer in c d, so kommandirt er gleich irgend einen von seinem Haufen, zum Exemp. 5, wenn er nicht selbst will, um diesem Ankommenden aufzulauern. Der Anführer muſs Einen dazu wählen, der Jenem in Absicht auf Schnelligkeit gleich ist, oder ihn übertrifft. In der Folge, wenn seine besten Läufer schon gefangen genommen sind, kann er dieſs freylich nicht immer. Die Person 5 stellt sich nun sogleich, ehe noch 6 ganz heran ist, auf

die Linie c d mit dem einen und auf g h mit dem andern Fulse, und pafst sehr scharf auf, wenn 6 mit der Fufsspitze g h berührt. 6 steht und foppt ihn so lange er Lust hat, indem er immer thut, als wolle er mit dem Fulse die Linie g h berühren unaufhörlich ihn vor, zurück, seitwärts setzt damit zappelt u. s. w. bis er den günstigen Augenblick abwartet, wo 5 nicht recht aufzumerken scheint. Jetzt berührt er die Linie und läuft augenblicklich nach seiner Freystatt a b zurück; 5 setzt mit aller Anstrengung hinter ihn her, und kann er ihn nur so viel einholen, dafs er ihn im mindesten berührt, so ist er gefangen, und mufs sich in das Gefangnifs k begeben; die Person 5 aber läuft gegen die andere Partey, um hier wieder zu foppen. Er stellt sich eben so, wie vorhin 6, vor die Linie e f, thut dasselbe, berührt sie endlich und läuft, um seinem Verfolger zu entfliehn, nach c d zurück, oder wird gefangen und mufs dann nach i ins Gefängnifs. Sein Verfolger tritt nun wieder vor g h hin und foppt u s. w. So wird wechselsweise von beyden Parteyen einer zum Foppen und Vorfolgen abgeschickt, bis die Personen der einen Partey alle gefangen sind. Dann hat die andere gewonnen, und man fängt nach Belieben von neuem an. Jeder Anführer kann selbst, so oft er will, zum Verfolgen des Foppenden ausgehen, und es kann

überhaupt Jeder mehrmals dazu gebraucht werden, indem er sich entweder dazu anbietet, oder von dem Anführer dazu aufgefordert wird; nur muſs dieser dahin sehen, daſs er dem Foppenden im Laufen gewachsen ist.

Der Foppende kann auch List gebrauchen; er thut oft, als habe er die Linie berührt und läuft etwas fort. Läſst sich sein Verfolger dadurch hintergehen und verfolgt ihn: so kommt jener wieder zurück, berührt die Linie, und läuft dann desto sicherer wieder nach Hause; denn nach der Regel des Spiels muſs sein Verfolger in diesem Falle erst wieder die groſse, hinterste Linie berührt haben, ehe er ihn fangen kann; da nun hierzu etwas mehr Zeit gehört, als zur Berührung der kleinen Linie: so entflieht der Foppende weit leichter.

So wird dieſs Spiel unter dem Namen Prisoners-base ganz genau in England gespielt. Es ist auch in der Schweiz und in Salzburg üblich. Da es den Körper ziemlich stark bewegt, Gelenkigkeit, Schnelligkeit und Achtsamkeit erfordert, auch mit Vergnügen verbunden ist: so verdient es allerdings empfohlen zu werden. Man spielt in England noch ein ähnliches Spiel, unter dem Namen Soldiers-base, da es aber äuſserst leicht Zänkereyen verursacht: so verdient es nicht beschrieben zu werden.

40. Die Jagd.

Der Knabe ahmt gern die Beschäfftigung des Mannes nach; denn er möchte gern recht bald ein Mann seyn. Daher haben die Belustigungen des Mannes für ihn den gröfsten Reiz: und wahrlich der Knabe, welcher nicht schon im Kinderröckchen auf jedes Pferd zu klettern wünscht, verräth nicht die gröfste Anlage zum Manne in bester Form. Möchten wir doch recht viel solcher Spiele haben, welche das Vorspiel von der künftigen Beschäfftigung des Mannes, ich meine die das im Spafs wären, was einst der Mann im Ernste seyn mufs. — Hiermit habe ich das folgende einfache aber lustige Spiel, eine Nachahmung der Jagd, genug empfohlen.

Am schönsten läfst es sich in einer Gegend spielen, die mit Bäumen, Gebüschen, Hohlwegen, Hügeln und dergleichen abwechselt, weil hier das Verbergen leicht ist. Man bestimmt hier die Gränzen des Jagdreviers, wie es die Gelegenheit an die Hand giebt, hier durch einen Bach oder Weg, dort durch eine Hecke, einen Berg u. dergl. Man kann es, wenn Platz genug da ist, eine gute Viertelstunde lang und einige 100 Schritt breit machen. Alles diefs müssen die örtlichen Umstände an die Hand geben;

Gränzen müssen aber, wenn man im Freyen spielt, gemacht werden, weil sich sonst die Gesellschaft ganz auseinander verlieren würde.

Sie kann sehr zahlreich und mufs wenigstens 10 bis 12 Personen stark seyn, sonst hat das Spiel zu wenig Leben; am angenehmsten spielt es sich mit 20 und mehr jungen Leuten. Der beste Läufer wird zum Oberjäger gewählt; am schicklichsten ist es, wenn der Aufseher der Jugend diese Rolle übernimmt. Alle Uebrigen machen das Wild aus. So stellt man sich in den Anfang des Reviers. Hier giebt der Oberjäger ein Zeichen, und in dem Augenblicke flüchtet alles Wild vorwärts. Er setzt hinter her, und sucht so viel zu erwischen, als er in dem ersten Augenblick, da das Wild noch nicht so sehr zerstreut und entfernt ist, nur immer kann. Jedes *Wild*, was er einholt und berührt, wird dadurch sogleich zum *Jäger*, und steht dem Oberjäger bey.

Auf diese Art erhält er bald 2, 3, 4 Gehülfen, die mit ihm zugleich Jagd machen; und weil überhaupt alles Wild, was man erjagt auch Jäger wird, so vermehrt sich die Zahl der Jäger immerfort. Weil aber das übrige Wild nicht wissen könnte, wer auf diese Art nach und nach zum *Jäger* geworden wäre, so mufs jeder derselben sein Taschentuch um den Arm binden, um

dadurch kenntlich zu werden. Das *Wild* thut alles mögliche, um nicht erjagt zu werden: es läuft so schnell als möglich vorwärts, verbirgt sich dann in Hohlwegen, drückt sich hinter Gebüsche, liegt unbeweglich und ohne hörbar zu athmen im Gesträuch, kriecht auf allen Vieren über gefährliche Plätze, wo es entdeckt werden könnte, um zu entwischen, oder die Gegenwart des Jägers auszukundschaften; spürt mit dem Ohr am Boden den Fufstritt des Jägers aus, winkt seinem Gefährten, um ihn zu benachrichtigen; es durchläuft mit möglichster Anstrengung ganze Strecken, überspringt Gesträuche, Hohlwege und Gräben, u. s. w. Jeder *Jäger* im Gegentheile gebraucht alle List, um das Wild zu erjagen. Alle stehn unter dem Befehl des Oberjägers. Er versammelt sie von Zeit zu Zeit im nöthigen Falle durch ein Zeichen, giebt ihnen die nöthigen Befehle, welchen Weg sie einzeln nehmen sollen, um das Wild zu erforschen und einzuschliefsen. Jeder ist dabey auf seiner Hut, unvermerkt heran zu schleichen, um sich dem Wilde zu nähern; jeder durchsucht die Gesträuche, Hohlwege, Gebüsche und Bäume; jeder horcht, ob sich nichts regt, sezt nach, wenn etwas aufspringt, und verfolgt es muthig über Stock und Stein.

So wird vom Anfange des Reviers bis an das Ende fortgejagt. Hier geschieht gewöhnlich der stärkste Fang, wenn anders an dieser Stelle die Umstände zum Verstecken bequem sind. Man wendet um, und durchstreift das Revier, wenn noch nicht alles Wild gefangen ist, wieder rückwärts, bis zum Anfange. Hier schliefst sich dann die diefsmalige Jagd.

Jedes Wild, das sich durch List, Klugheit und Schnelligkeit den Jägern zu entziehen wufste und bey der Rückkunft derselben am Anfange des Reviers steht, ist *frey* und hat die *Ehre des Siegs* über den Jäger. Aber jedes Wild, das die Gränzen des Reviers überschreitet, ist seiner Freyeit verlustig, und mufs Jäger werden.

Es giebt nicht leicht ein Spiel, dafs bey einer solchen Einfachheit so unterhaltend, so unschuldig und für den Körper und Geist der Jugend so nützlich wäre. Es gewährt starke Bewegung, übt den Körper im laufen und Springen, hält die Sinne in stäter Wachsamkeit, und belebt den Muth junger Leute. Man mufs nur bedenken, dafs es für diese nicht Spiel, sondern Ernst ist, dafs ihr Herz oft vor Erwartung und Angst pocht, wenn sich ein Jäger nähert, dafs dann immer ein Entschlufs nöthig ist, der in ihrer Lage Muth erfordert.

Die Nacht ist für die meisten Menschen fürchterlich; Vernunft, Aufklärung, Geist und Muth schützen nur wenige gegen diese natürliche Furcht. Raisonneurs und starke Geister, Philosophen und Krieger sind am Tage unerschütterlich, und Zittern oft des Nachts, wenn sich ein Blättchen reget. Die Ursach liegt nicht in Ammenmährchen, sondern sie ist dieselbe, vermöge welcher der Taube mistrauisch und das Volk abergläubisch ist; sie liegt in der Unkunde der Dinge und Ereignisse um uns her. Heilung ist nur durch Gewöhnung möglich, denn dieser unterliegt die Imagination. Es ist folglich vergebens, dem Furchtsamen vor zuraisonniren, wie eitel seine Furcht sey; wirksamer als alle philosophischen Gründe ist es, ihn oft in die Finsternifs zu führen. Der Dachdecker wird nicht mehr schwindlich, und wer sich an Finsternifs gewöhnt hat, empfindet dabey keine Furcht mehr. Um die Jugend dahin zu bringen, sind Spiele sehr bequem, aber sie müssen mit Lachen und Scherz verbunden und gesellschaftlich seyn. Dadurch werden die Füfse eines so erzogenen Menschen sicher, die Hände, um mich so auszudrücken, verständiger. Seine Imagination mit angenehmen Bildern,

der jugendlichen Nachtspiele angefüllt, wird nicht leicht auf schreckliche Gegenstände verfallen.

In dem Bisherigen liegt die Quintessenz dessen, was Rousseau im Emile so schön über diesen Gegenstand sagt. Was er indefs von den Ammenmährchen behauptet, widerlegt sich dadurch, dafs sehr viele Menschen sich auch am hellen Tage vor Gespenstern fürchten, auch dann, wann sie alles um sich her auch noch so gut erkennen können.

Rosseau selbs schlägt darauf nächtliche Spiele oder vielmehr pädagogische Uebungen vor. Er will, dafs man Abends eine Gesellschaft von Kindern zusammenbringe, und sie an finstern Orten allerley verrichten lasse.

Keines müfste ganz allein gehen, sondern gesellschaftlich bis man sicher wäre, dafs es nicht zu sehr erschrecken würde.

„Ich finde nichts so lustig und nützlich, als dergleichen Spiele, wenn man sie nur gehörig einzurichten weifs. In einem grofsen Saale würde ich von Tischen, Stühlen, Schirmen etc. eine Art von Irrgang machen. In die verworrnen Krümmungen dieses Labirinths stellte ich, mitten unter acht bis zehn Vexirbüchsen, eine ziemlich ähnliche mit Zuckerwerk gefüllte. Ich bestimmte kurz, deutlich und genau die Stelle derselben; ich gäbe eine solche Anweisung, die

ür Leute, welche weniger unaufmerksam und flatterhaft als Kinder wären, hinreichen würde, um sie zu finden. Jetzt zöge ich das Los für die kleinen Wettstreitenden, und schickte einen nach dem andern fort, bis die gute Büchse gefunden wäre. Die Schwierigkeit des Findens würde ich nach dem Grade ihrer Geschicklichkeit abmessen. Man denke sich einen kleinen Herkules, wie er, stolz auf seine That, mit der Büchse zurückkommt. Man stellt sie auf den Tisch und öffnet sie mit vieler Ceremonie. Ich höre das Gelächter, das Jauchzen des lustigen Haufens, wenn man, statt der erwarteten Näscherey, einen Maykäfer, eine Schnecke, Kohle, oder Eichel in Baumwolle oder Moos recht artig eingewickelt findet. Ein andermal würde ich in einem neugeweifsten Zimmer nah an der Wand ein Spielzeug, ein kleines Hausrath aufhängen, das müfste dann geholt werden, ohne die Wand zu berühren. Kaum käme der Sucher wieder zurück, so würde, wenn er die Bedingung nur in etwas verfehlt hätte, der weifse Fleck an der Spitze seines Hutes, seiner Schuh u. s. w. seine Ungeschicklichkeit verrathen.

Dergleichen Uebungen wird jeder geschickte Erzieher selbst zu erweitern, mannichfaltiger zu machen und abzuändern verstehn. Rousseau will dadurch auch blofs den Geist derselben zu

verstehen geben. Ich möchte noch dem Rath dabey ertheilen, dergleichen Uebungen nicht immer im Hause, sondern auch ganz besonders draufsen vorzunehmen. Wir verbinden zweyen, dreyen und mehrern Knaben von der Gesellschaft die Augen. Die Sehenden führen sie unter Begleitung ihres Aufsehers hinaus ins freye Feld, auf eine viertel und halbe Stunde weit vom Wohnorte weg. Hier öffnet man ihnen die Augen und verlangt, dafs sie sich nach Hause finden sollen. Der Abend ist so dunkel, dafs die Augen wenig oder gar keine Dienste leisten; das Feld unbekannt, denn man ist, gleichsam wie vom Himmel gefallen, dahin gekommen; keine Weltgegend ist bekannt. Weit schlimmer ist diefs alles, wenn man zur Uebung ein andermal einen Wald wählt. Ich setze indefs voraus, dafs die Zöglinge ihre vaterländische Gegend wenigstens im Ganzen etwas kennen; so geht dann die Untersuchung durch Gefühl und Gehör vor sich. Man untersucht die Natur des Bodens; man benetzt mit dem Munde einen Finger, streckt ihn über den Kopf hinaus, um den Zug der Luft daran zu bemerken; man beobachtet die Wolken, den Stand der Sterne, die letzten Ueberreste der Abendröthe, das Moos an den Bäumen; man fühlt mit den Füfsen nach einem Wege, man hört auf entferntes Getöse u. s. w.

Auf alle dergleichen Merkmale gründet man Schlüsse. Die vorher Geblendeten berathschlagen sich über die zu nehmende Richtung; sind alle einstimmig, so folgt ihnen der Anfseher mit allen Uebrigen ungetrennt. Ist ihre Meinung aber verschieden, so giebt er jedem einen Begleiter, der der Gegend kundig ist, um das gänzliche Verirren im Nothfalle zu verhüten. — Oder: Ein anderes Mal setzt man Rousseaus Büchsen hinaus in den Garten, oder wenn das freye Feld sehr benachbart ist, hinaus auf die Flur, und verfährt übrigens so wie Rousseau es vorschlägt. Ich komme endlich zur Beschreibung eines förmlichen Nachtspiels.

---

41. Die Wächter uud die Diebe. *)

Eine Gesellschaft von 16, 20, 30 Personen, je zahlreicher je besser, versammelt sich am be-

*) Die Idee dieses Spiels ist genommen aus Thomas Hyde de Ludis Orientalium. Oxonii 1694. 12mo. Im 2ten Buche, Seite 262 findet man die Beschreibung eines Mesopotamischen Spiels, das den Namen Hassas wa Harami führt. Sie ist aber, wie mehrere Beschreibungen dieses Verfassers, so unzulänglich und verworren, dafs ich erst ein Spiel daraus machen mufste.

quemsten auf einer grofsen, mit einzelnen Gebüschen versehenen, oder theils umgebenen Wiese, oder einem ähnlichen Gartenplatze. Einer wird zum Kadi ernannt, und dieser theilt die Gesellschaft in Paare ab, um aus diesen nach Anhang I Nro 1 zwey Parteyen zu bilden, indem er von jedem zu ihm kommenden Paare die eine Person zum *Wächter*, die andere zum *Diebe* ernennt. So entsteht die Vertheilung der Gesellschaft durchs Los in *Wächter* und *Diebe*. Beyderley sondern sich in 2 Haufen ab, und der Kadi nennt die Namen beyder Parteyen öffentlich, damit sie sich gegenseitig nach ihren Rollen kennen lernen. Jetzt giebt er jeder Partey eine Parole z. B. den Wächtern das Wort *Bordeaux*, den Dieben *Rouen*, und befiehlt jenen, sich zu *bezeichnen* und diesen sich zu *bewafnen*; worauf die Wächter ein weifses Tuch oder ein Stück Papier um den Arm befestigen und die Diebe sich mit zusammengedreheten Taschentüchern versehen. Hierauf müssen sich die Diebe entfernen, um sich zu verstecken und in Hinterhalte zu legen, wo sie nur können. Der Kadi giebt ihnen dazu etwa 2 Minuten und weniger, binnen welcher Zeit er laut bis 20 zählt. Ist die Zahl 20 ausgesprochen, so geht der Kadi mit den Wächtern aus, um die Diebe zu fangen. Man spürt aus wo sich Diebe befinden, der Kadi detaschirt

bald hier bald dorthin einen Trupp oder einen Einzelnen seiner Wächter, um den Ort zu umstellen, den Pafs zu verhauen, zu recognosciren, zu rapportiren u. s. w. Alles mufs, wie bey militärischen Expeditionen strengen Gehorsam leisten, und der Kadi ernennt bald zu diesem, bald zu jenem Zwecke dieser Art die Unteranführer willkührlich. Kann irgend ein Wächter unter Gebung der Parole einen Dieb beym Arme fassen oder nur deutlich berühren, so ist der Dieb *sein*, und die Regeln des Spiels verbieten alle Widersetzlichkeit. Der Wächter ruft den Kadi und seine Gehülfen, alle versammeln sich, der Kadi hält Gericht, und läfst den Dieb zwey, dreymal durch die locker gedrehten Taschentücher der Wächter gassenlaufen. Hat er diese Strafe überstanden, so wird er nun durch Umbindung des Zeichens unter die Zahl der Wächter aufgenommen.

Jndefs aber auf diese Art die Jagd auf die Diebe ununterbrochen fortdauert, sind diese nicht müfsig, sondern unabläfsig bemühet, die Wächter zu *Dieben* zu machen.

Jeder Dieb hat nämlich das Recht, jeden Wächter mit aller möglichen List heimlich zu verfolgen, sich an ihn heran zu schleichen, ihn schnell zu überfallen und ihm mit dem Schnupftuche unter Nennung seiner Parole (Rouen) ei-

nen Streich zu versetzen. Kann er dieſs, ehe der Wächter seine Parole (Bourdeaux) ausspricht: so ist der Wächter dadurch auf der Stelle zum *Diebe* gemacht und muſs sich schleunig fortmachen, damit ihn die Wächter nicht erhaschen.

Es arbeiten hier also zwey Parteyen unaufhörlich gegen einander. Gelingt es den Wächtern, alle Diebe nach und nach zu fangen: so hat ihre Partey gewonnen; können die Diebe aber nach und nach die Wächter zu Dieben machen, so findet das Gegentheil statt. Glückt es den Dieben an den Kadi zu kommen und ihn auf die obige Art zum Diebe zu machen: so erheben sie ein allgemeines Hurrahgeschrey, die Partie ist geendigt und sie haben den Sieg.

Dieser letzte Fall ist sehr gewöhnlich, daher muſs der Kadi ausserordentlich auf seiner Hut seyn, um nicht durch schnelle Ueberfälle überlistet zu werden.

Oft bemerkt er z. E. zur Rechten die Bewegung einiger Diebe, seine Gehülfen machen Jagd und fangen einen; dieser Angriff war mit Fleiſs von den Dieben veranlaſst, um die Aufmerksamkeit des Kadi dahin zu ziehen; denn in demselben Augenblicke stürzen von der linken Seite her unerwartet ein Paar der entschlossendsten Diebe unter den Haufen der Wächter, und ehe er sich noch besinnen kann, ist der Schlag geschehen

und er ist gefangen. Er mufs daher immer sehr aufmerksam seyn und immer ein Paar Mann von seinen Wächtern als Leibwache haben.

So viel von dem Gange des Spiels im Allgemeinen. Mich hier in eine weitere Entwickelung einzulassen, würde nicht ganz schicklich seyn. Streitige Fälle kommen nicht häufig vor. Einige Gesetze will ich hier noch angeben.

Die Gränzen des Spielraums dürfen von Niemanden überschritten werden.

Kein Dieb darf das Zeichen der Wächter an den Arm machen, oder sein zusammengedrehetes Tuch zur Nachahmung desselben auch nur über den Arm hängen.

Kein Wächter darf seine Parole aussprechen, als bis er wirklich den Dieb sieht, der ihn anfallen, oder den er ergreifen will.

Die Diebe können sich zwar vereinigen, um von allen Seiten her einen Trupp Wächter zu überfallen; merken es aber die Wächter früh genug und rufen ihre Parole, so haben jene weiter kein Recht einzudringen, sondern sind in Gefahr gefangen und schärfer als gewöhnlich bestraft zu werden. Auf diefs Gesetz mufs vorzüglich gehalten werden, wenn nicht sogleich das ganze Spiel ausarten soll.

Diefs Spiel hat für die Jügend ganz ungewöhnlich viel Interesse, wenn es von beyden Seiten

mit Lebhaftigkeit, Vorsicht, Muth und der dazu nöthigen Verschlagenheit gespielt wird. Man ist dabey in einer steten Erwartung dessen, was so eben vorgehen wird; von Minute zu Minute wird sie befriedigt, und wieder von neuem gespannt. Jeder Schritt erfordert Vorsicht, Aug und Ohr sind unaufhörlich beschäfftigt, jede kleine Bewegung und jedes Geräusch zu bemerken. Es erfordert Muth und ununterbrochene Gegenwart des Geistes; denn die Angriffe sind mit List, Schnelligkeit und Ueberraschung verbunden. Hier kann der Jugendaufseher, wenn er die Rolle des Kadi übernimmt, manchen seiner Zöglinge näher kennen lernen, indem er seinen Muth, seine Entschlossenheit und Gegenwart des Geistes auf die Probe stellt und bald diesem bald jenem eine Expedition aufträgt, wobey seine Furchtsamkeit ins Gedränge kommt u. s. w. Es gewährt zugleich viel körperliche Bewegung und verlangt Schnelligkeit. Sehr bequem ist dieſs Spiel für die etwas rauhen und sehr dunkeln Abende des Herbstes. Kleineren Knaben, die mit diesem nicht gut fertig werden können, empfehle ich das folgende, das von einer Gesellschaft Knaben erfunden wurde, ganz einfach, aber doch nicht ohne Interesse ist.

42. Miau!

Die Kleinen sind wieder auf einer Wiese oder in einem Garten. Der Abend muſs sehr dunkel seyn. Der flinkste Knabe wird zum *Miau* gewählt. Dieser läuft von der Gesellschaft fort, um sich zu verstecken, und man giebt ihm dazu etwa 2 Minuten Zeit, binnen welcher man 20 zählt. Hierauf geht die Gesellschaft fort, um ihn zu erhaschen. Man kommt in die Gegend, wo man ihn vermuthet und findet ihn nicht. Man umstellt indeſs den Platz, und der kleine Anführer der Gesellschaft fordert den *Miau* auf, mit dem Worten: *Miau laſs dich hören!* alle andern wiederholen diesen Ruf und erwarten dann mit groſser Begierde die Antwort. Man ist schon auf dem Punkte zuzufahren, um ihn zu ertappen, weil man ihn ganz nahe glaubt; aber ehe man sichs versieht, erschallt die Antwort: *Miau!* weit entfernt, auf einer ganz andern Seite. Schnell bildet die Gesellschaft eine weit ausgedehnte Linie und läuft vorwärts nach der Gegend, wo der Laut *Miau*! herschallte. Hier will man ihn denn recht sicher einschlieſsen; aber ehe man sichs versieht, ist *Miau* wieder durch die Glieder der Linie entwischt und täuscht die andern zum zweyten Male. Ist *Miau* aber endlich glücklich eingeschlossen und man fordert ihn

auf, sich hören zu lassen, so braucht er zwar nicht zu antworten, wenn man ihm zu nahe ist; aber eben dadurch verräth er seine zu grofse Nachbarschaft und man sucht dann desto eifriger. So dauert das Spiel fort, bis Miau unter allgemeinem Gelächter gefangen wird. Ueber die Gränze des Spielraums darf er nie hinauslaufen. Dieses sehr unschuldige Spiel ist mit vielem Gelächter verbunden, gewährt viel Bewegung, und ist sehr bequem die Kleinen an die Dunkelheit zu gewöhnen.

---

43. Die Jagd im Dunkeln.

Das schon oben Nr. 40 angegebene Spiel der Jagd sehe ich unter der hiesigen Jugend bey dunkeln Abenden mit ungemein vielem Vergnügen spielen. Man treibt es ganz auf dieselbe Art, nur wählt man zum Jagdrevier eine ganz ebene Wiese, die von kleinen Gebüschen eingefafst ist, und dadurch deutliche Gränzen hat. Es erfüllt ganz den Hauptzweck die Jugend auf eine lustige Art an die Dunkelheit zu gewöhnen, in ihrer Imagination die Vorstellung der Dunkelheit mit der des Vergnügens zu verknüpfen. Es verlangt

überdem viel Munterkeit der Sinne, jugendlichen Muth, und Schnelligkeit des Körpers.

---

e) Einsame Spiele.

44. Der Kreisel und das Reiftreiben.

Dieses Knabenspiel, bey welchem ein holzerner, kegelförmiger Körper auf seiner Spitze vermittelst einer kurzen Peitsche herum getrieben wird, ist zu bekannt, als dafs hier eine Beschreibung nöthig wäre. Es ist selbst für erwachsenere Knaben sehr unterhaltend, an sich unschuldig und für den Körper wohlthätig, denn es kann, jenachdem man will, wenig und viel Bewegung veranlassen. Ich sah einen Knaben mehrere Kreisel treiben, alle hatten ihre Namen, zu allen sprach er mit naiver Unbefangenheit. Der, welcher am längsten lief, war sein Liebling. Er stellte sie oft auf die Probe, setzte sie nämlich alle in die stärckste Bewegung und entfernte sich dann, indem er treppab in den Hof lief, und bald wieder zurückkehrte. Welche Freude hatte er über die, welche noch liefen! — Knaben müssen nicht nur 2, 3 Kreisel treiben, sondern auch in jede Hand eine Peitsche nehmen und beyde gebrau-

chen lernen. Da in diesem Falle der Umschwung (Rotation) bey einem *links* bey dem andern *rechts* ist: so dürfen sie beym Zuschlagen nicht verwechselt werden; denn bey einem Einzigen Schlage *gegen* die Rotation, würde sie sogleich aufhören.

Der *Brummenkreisel* besteht aus einer hohlen Kugel, die an der Seite mit einem Loche und unten mit einem etwa 3 Zoll langen und runden Stabe, der ihm zum Fulse dient, versehen ist. Jeder Drechsler macht dergleichen; die Art damit zu spielen, ist allgemein bekannt. Von der untersten Spitze des Fulses wird eine Schnur schraubenartig bis oben an den Kopf heraufgewickelt, das noch übrige Ende durch das Seitenloch des Schlüssels von innen nach aussen durchgezogen und dann der Fuls mit der Schnur durch den Schlüssel gesteckt. Hält einer den Schlüssel und zieht ein andrer die Schnur schnell durch das Seitenloch desselben, so kommt der Kreisel in Umschwung, welches er unter Geheul eine Zeitlang fortsetzt. Von sonderlichem Gehalte ist diefs Spiel nicht; jedoch zur Belustigung nicht zu verachten. Starke Knaben nehmen die Schnur in die eine, den Schlüssel in die andre Hand und werfen den Kreisel ohne Gehülfen ab. Dasselbe läfst sich noch leichter thun, wenn man die Schnur an einen feststehenden Gegenstand

knüpft und blofs den Schlüssel führt. Das Reifentreiben gehört ebenfalls hinher, insofern es der Jugend zur einsamen Belustigung dienen kann. Eine nähere Beschreibung ist schon davon gegeben in meiner *Gymnastik* S. 464.

45. Soloballspiel.

Auf den Sandwich- und Freundschaftsinseln spielen alle Kleinen Fangball, jedesmal mit vier bis fünf Bällen, die von Baumlaube gemacht sind. Fangen und Autwerfen folgt ununterbrochen aufeinander. Diese Uebung mit ordentlichen Bällen, die nur ganz weich gemacht und so grofs seyn müssen, dafs man zwey davon bequem mit der Hand halten kann, ist auch bey uns nicht unbekannt. Der eine Ball liegt zwischen den Fingerspitzen, der andere in der Hand; der Spieler wirft den ersten perpendikular bis fast zur Höhe des Zimmers, und indem er wieder zurückfallen will, wirft er den zweyten und fängt den ersten wieder, und ehe der zweyte völlig niederkommt, läfst er den ersten schon wieder steigen, und so fort. Auf diese Art ist immer ein Ball in der Luft, und ehe er wieder in die Hand fällt, steigt der zweyte schon auf. Künstlicher

wird diese Uebung. wenn man für jede Hand 2 Bälle hat, und es gewährt einen ganz hübschen Anblick, wenn es mit Fertigkeit gemacht wird. Auf ähnliche Art lassen sich zwey Federbälle mit einer Rakette behandeln. Beyde Spiele sind mit heilsamer Leibesübung verbunden, und erfordern ununterbrochen genaue Beurtheilung der Aufwürfe so wie Abmessung der Kraft, welche man dazu anwendet.

B. Spiele der Aufmerksamkeit.

Bey allen Spielen dieser Ordnung findet wenig oder gar kein eigentliches Beobachten und Beurtheilen sinnlicher Eindrücke statt; hier ist blofs Richtung der Seele auf einen Gegenstand, um irgend eine bestimmte Veränderung desselben schnell *wahrzunehmen* und sein Verhalten danach einzurichten. Sie haben mithin weniger Werth als die bisher genannten; bleiben aber immer sehr nützlich, bald als Veranlassung zu heilsamer Bewegung, bald als Mittel den ernsten, ermüdenden Ideengang zu unterbrechen und sich zu erholen. Diese Erholung ist gleichsam schon die

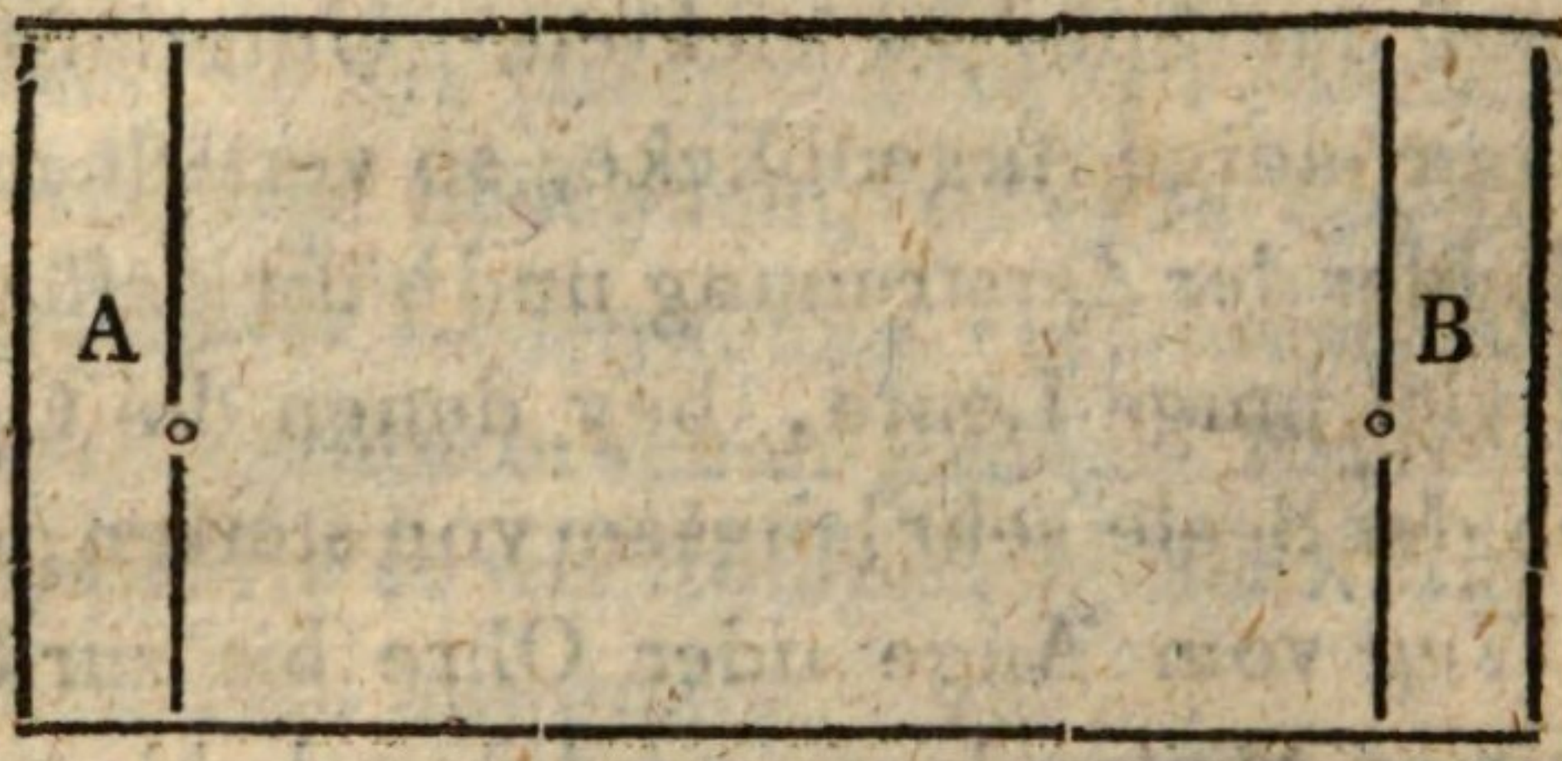
Bedingung unter der sie nur gespielt werden können, insofern es stets nöthig ist, alle fremden Ideen zu verbannen und seine Aufmerksamkeit auf das Spiel zu richten. Unterläfst man diefs nur einige Augenblicke, so verfällt man in den Fehler der Zerstreuung und büfst dafür. Es giebt viel junge Leute, bey denen die Operationen der Seele sehr langsam von statten gehen. Der Weg vom Auge oder Ohre bis zur Seele scheint 10 Meilen lang, und von da bis zu den Händen oder Beinen sinds gar wohl hundert Meilen. Für diese giebt es keine heilsameren Spiele. Endlich empfehle ich sie noch für alle jungen, flüchtigen Köpfe, die sich nirgends fixiren können. — Alle hierher gehörigen Spiele sind *gesellschaftliche*.

---

46. Der schwarze Mann.

Man steckt auf ebenem Boden ein langes Viereck ab. Es ist schon hinreichend, die vier Ecken desselben mit Stäben zu bezeichnen, die man in den Boden steckt, und die Seitenlinien durch einige Steine zu bemerken. Fast an beyden Enden des Vierecks liegen 2 Steine, der eine bey A der andere bey B. Hinter jedem Steine

ist ein *Freyplatz*. Diese Figur macht die Sache deutlich.



Die Knaben wählen durch Losen oder Uebereinstimmung einen zum *schwarzen Mann*. Dieser stellt sich auf einen der Freyplätze zum Beysp. hinter A, die Andern treten auf den andern, hinter B. Jezt ruft der schwarze Mann den andern zu: *fürchtet ihr den schwarzen Mann nicht?* — *Nein!* antworten die muthigen Knaben hinter B, und laufen vorwärts, um auf den Freyplatz A zu kommen, aber der schwarze Mann kommt ihnen entgegen und bemühet sich, sie zu fangen. Jeder ist sein, wen er faſst und dem er, unter dem Ausruf eins, zwey, drey! drey kurze Klapse giebt. Dieser muſs ihm jetzt mit fangen helfen und mit ihm auf den Freyplatz B, indeſs sich die andern Knaben jezt in A befinden. Jetzt tritt der kleine schwarze Mann wieder hervor, und fordert sie wieder auf wie oben: *fürchtet ihr den schwarzen Mann nicht? nein!* erwiedern die andern und lau-

fen von A nach B. Unterwegs kommt ihnen der schwarze Mann mit seinem Gehülfen wieder entgegen und fängt weg, wen er kann. So dauert das Auffordern, Hin- und Herlaufen und Fangen immer fort, bis endlich Alle, bis auf *Einen* gefangen sind. Dieser Eine, oder wenn es der Fall ist, dafs Alle gefangen wurden, *derjenige*, welcher sich am *letzten* fangen liefs, wird nun wieder der schwarze Mann, und das Spiel hebt von neuem an. Jeder, den der schwarze Mann gefangen hat, ist verbunden mit fangen zu helfen. Innerhalb der Freyplätze kann Niemand gefangen werden. Wer über die Schranken hinausläuft, um auszuweichen, ist so gut als gefangen, und gehört dem schwarzen Manne.

Für noch unverzogene Knaben, die an reiner körperlicher Thätigkeit, an Laufen und Springen noch Vergnügen finden, ist diefs Spiel, bey aller Einfachheit, ungemein angenehm. Ihr Körper gewinnt an Schnelligkeit, er ist unaufhörlich genöthigt, tausenderley Wendungen und Sprünge zu machen, um zu entwischen; denn jeder hält es für eine nicht kleine Ehre, nicht gefangen und dadurch schwarzer Mann zu werden

47. Das Plumpsack-Verstecken.

Die Gesellschaft von unbestimmter Personenzahl, je gröfser je besser, setzt sich in eine Reihe, Stuhl dicht an Stuhl. Jeder hält seine Hände hinter dem Rücken in Bereitschaft, den hin und her laufenden Plumpsack damit zu fassen und weiter zu geben. Ein Einziger, der anfangs durchs Los dazu gewählt wird, ist *Sucher* und wirft der sitzenden Gesellschaft den Plumpsack zu, wenn das Spiel seinen Anfang nimmt. Man nimmt ihn sogleich hinter den Rücken und läfst ihn hier Reihe auf und ab passiren, bald hier bald dort hin aus Hand in Hand, so wie es die Nachforschungen des *Suchers* nothwendig machen, ihn bald von dieser bald von jener Stelle zu entfernen, damit er ihn nicht erhasche.

Die Rolle des *Suchers* ist schwieriger als man glaubt. Da steht er vor der lachenden Fronte, schleicht hin und her, pafst genau auf, wo das Tuch sey, merkt auf jede Bewegung der Gesellschafter, welche ihm diefs verrathen kann. Er fährt schleunig nach der Stelle, wo er es zu bemerken glaubt, durchsucht mit seinen Händen bald hier bald dort die Räume hinter den Rücken, so wie die Hände der spielenden Reihe auf und ab, und wird nicht nur zwanzigmal ge-

täuscht, weil jeder das Tuch schnell weiter giebt, wenn sich der Sucher ihm nahet, sondern erhält noch dazu bald rechts bald links einen derben Schlag mit dem Tuche; denn jeder, wer das Tuch in den Händen hat, indem der Sucher bey irgend einem Andern in der Nachbarschaft durchsucht, hat das Recht, ihm einen Schlag zu geben, nur muſs er dieſs sehr schnell thun, und das Tuch augenblicklich wieder hinter die Reihe bringen; denn wenn es der Sucher erhascht, so muſs der Schläger *Sucher* werden. — Gesetze bey diesem Spiele sind etwa diese: 1) Niemand darf, um zu schlagen, von seiner Stelle gehen. 2) In wessen Händen oder Kleidern, oder unter wessen Sitze der Sucher das Tuch findet, der wird Sucher.

Man sitzt zwar bey diesem Spiele; dessenungeachtet giebt es viel Bewegung, wenn es nur etwas eifrig getrieben wird, daher findet man es in dieser Classe. Es erfordert Aufmerksamkeit, Schnelligkeit der Hände, und von Seiten des Suchers Beobachtungsgeist. Die Schläge fallen oft etwas derb aus und sind zur Abhärtung nicht so ganz undienlich.

---

48. Tag und Nacht.

Man theile die Gesellschaft in Absicht auf persönliche Gröfse, noch besser nach der Fertigkeit im Laufen, in zwey gleiche Parteyen und stelle sie 10 bis 15 Schritte von einander in zwey Linien (Fronten,) so dafs beyde sich die Rücken zuwenden. Zwischen diese Linien tritt der Aufseher oder Anführer des Spiels mit einer kleinen hölzernen Scheibe, die auf der einen Seite *weifs* gelassen, auf der andern *schwarz* gefärbt ist; jene heifst *Tag* diese *Nacht*. In Ermangelung einer solchen Scheibe ist ein Stück Geld, dessen beyde Seiten man zu Tag und Nacht gestempelt hat, eben so brauchbar. Er läfst von den Personen der einen Linie *eine* und von denen der andern die *andere* Seite wählen, so dafs die Linie A zum Beyspiel *Tag*, B im Gegentheile *Nacht* hat, und wirft dann die Scheibe in die Luft. Alles kommt jetzt auf das Niederfallen an; liegt nämlich der Tag oben: so verfolgt die Linie A alle Personen der Linie B, und wer sich erwischen läfst, ist *todt* oder *matt*, und darf nicht mehr mitspielen. So gehen nach und nach die Personen der einen und andern Partey ab, und diejenige, welche zuerst ganz todt ist, hat die Partie verloren. Es läfst sich aber leicht einsehen, dafs die Partey B gleich nach dem *ersten* Wurfe ganz und gar

gefangen werden würde, wenn A das Recht hätte, so lange Jagd auf sie zu machen, als sie wolte. Hier müssen folglich dem Verfolgen Schranken gesetzt werden. Man macht daher jeder Fronte gegen über und etwa 40 Schritte von ihr entfernt, einen *Freyplatz* und zwar so, dafs derjenige, welcher vor der Fronte A liegt, der Partey B gehört, und dafs A ihren Freyplatz vor der Fronte B hat. Tritt nun nach dem Wurfe der Fall ein, dafs A die Partey B verfolgt: so mufs B erst um A herumlaufen, um nach ihrem Freyplatze zu kommen, dadurch wird das Entwischen zwar erschwert, doch nicht unmöglich gemacht. Gesetze bey diesem Spiele sind, 1) Wenn die Scheibe geworfen werden soll, darf sich Niemand umsehen, um zu bemerken, welche Seite oben liegt. Der Aufwerfer kündigt dieſs an, indem er *Tag* oder *Nacht* ruft. 2) Wenn die eine Partey, zum Beyspiel A, die andere B verfolgt, so mufs sie ordentlich hinter sie hersetzen und darf nicht nach dem Freyplatze derselben laufen, um ihn zu versperren.

Dieses Spiel ist altgriechisch und hiefs Οστρακίνδα, weil man statt der Scheibe eine Muschel gebrauchte. Nachrichten findet man davon beym Pollux Lib. 9. Cap. 7. und beym Eustathius ad Iliad 6. Die Beschreibung des Letztern läuft auf folgendes hinaus: Die Knabengesellschaft theilt

sich in zwey Theile. Eine durch die Mitte gezogene Linie trennt sie. Einer von der Gesellschaft wirft eine Muschel in die Höhe, die auf der einen Seite mit Pech schwarz gemacht; auf der andern weifs gelassen ist. Jene heifst νυξ diese ἡμερα. Jeder Theil der Gesellschaft wählt sich eine Seite davon, diese den *Tag* jene die *Nacht*. Man wirft die Muschel, und diejenige Partey der Knaben, deren gewählter Theil der Muschel oben hinfällt, verfolgt die andere. — Wer erwischt wurde, erhielt nach Pollux den Ehrentitel ὄνος. Man sehe den Bulengerus und Meursius de Lud. gr. in Gronov. Thes. Tom. VII.

Das obige Spiel verdient alle Empfehlung; es ist unschuldig, einfach, interessant für die Jugend durch stete Spannung der Aufmerksamkeit; es seszt sie auf eine äufserst lebhafte Art in Action, denn das Wort *Tag* oder *Nacht* schlägt gleichsam wie ein Blitz unter die Gesellschaft. Dem Körper giebt es viel Bewegung, übt ungemein im Laufen und schnellen Wendungen.

---

49. Fuchs zu Loche.

Eine Person der Gesellschaft wird durchs Los oder durch eigenes Erbieten *Fuchs*. Eine kenntliche Stelle des Spielplatzes, z. Exemp. eine klei-

ne Grube, ein Maulwurfshügel, oder der Winkel eines geräumigen Saals — denn das Spiel läfst sich auch im Hause spielen, wenn Lerm und Staub nicht gescheut werden — ist seine Wohnung oder eingebildete *Höhle*. So wohl er, als auch die übrigen Personen sind mit zusammengedreheten Taschentüchern versehen. Alle sind wie ein Bienenschwarm um ihn her, machen allerley Spafs und zupfen ihn an den Kleidern. Ehe sie sichs versehen, macht der Fuchs von Zeit zu Zeit einen Ausfall auf sie, und fängt an, sie mit dem Plumpsacke zu verfolgen. Aber er darf dabey schlechterdings nur auf einem Beine forthüpfen, da die andern auf beyden laufen dürfen. Jeder ist aufmerksam auf den Fuchs, 1) ob er etwa das andere Bein an den Boden bringt — thut er diefs, so schreyen alle; *berührt!* und schlagen ihn mit den Plumpsäcken so lange, bis er seine Höhle wieder erreicht hat. Sind sie hierbey nicht sehr schnell, so entwischt der Fuchs augenblicklich, ohne einen Schlag. 2) Mufs jeder genau auf ihn achten, um nicht von ihm mit dem Plumpsacke erreicht zu werden; denn durch einen einzigen Schlag mit demselben, wird der Fuchs befreyet, der Getroffene kömmt an seine Stelle, und alle verfolgen ihn mit den Plumpsacke unter dem Geschrey: *Fuchs zu Loche!* bis er die Höhle erreicht.

Um dem Fuchs sein Spiel nicht zu sehr zu erschweren und den andern das Entfliehen zu leicht zu machen, zieht man um die Höhle des Fuchses eine Gränzlinie in einer Entfernung von etwa 10 Schritten, über welche niemand hinausweichen darf, ohne auf der Stelle dadurch Fuchs zu werden und sich mithin den Schlägen der andern auszusetzen. Im Zimmer ist diefs nicht nöthig, denn die Wände sind selbst die Gränze.

Duldet der Aufseher keine zu fest gedrehten Tücher und werden die Köpfe, wie sich von selbst versteht, mit Schlägen verschont; so ist diefs Spiel unschuldig, lustig, erfordert stete Aufmerksamkeit, und setzt den Körper recht gut in Bewegung.

Dieses bey uns ziemlich gewöhnliche Spiel ist ohne Zweifel von den Grichen entlehnt, oder wenigstens dem griechischen Askoliasmus (Ασκωλιασμος) nachgebildet. Die Hauptsache bestand darin, auf einem Beine fortzuhüpfen. Man zählte die Aufsprünge und entschied den Sieg danach. Bisweilen verfolgte der Einbeinige die andern, welche auf beyden liefen, bis er einen erhaschte; und diefs letztere halte ich für den eigentlichen Askoliasmus. *)

---

*) Nachrichten darüber geben Hesychius und Eustathius ad Odiss. k. am vollständigsten aber Pollux Lib. IX. Cap. 7. Siehe Meursius de ludis Graec. in Gronov. Thesaur. Tom. VII. p. 949.

50. Vögel verkaufen.

Kleine muntere Knaben spielen gern einfache lustige Spiele, die viel Bewegung geben. Hier ist eines:

Der Aufseher der Gesellschaft macht den *Verkäufer*. Alle Kleinen sind *Vögel*, nur *Einer* von ihnen spielt die Rolle des *Käufers*. Der Verkäufer stellt seine Vögel in Fronte und giebt jedem einen Vogelnamen; du bist ein Stiglitz, du ein Staar, du ein Fink u, s. w. Das mufs aber der Käufer nicht hören. Hierauf kommt dieser und fragt den Verkäufer: Hast du Vögel zu verkaufen? — ja! — Hast du einen Raben? — nein! — einen Sperling? — nein. So gehts immer fort *nein*, bis der Käufer einen z. E. hier den Staar nennt der wirklich unter der Anzahl ist. Dann schreyt alles ja! und der genannte Vogel fliegt so schnell als möglich aus; das heifst, läuft fort, um seinem neuen Herrn zu entfliehn. Um seine Flucht zu begünstigen mufs der Käufer erst thun, als zähle er dem Verkäufer das Geld für den Vogel in die Hand, Jetzt setzt er nach. Holt er den Vogel ein, so ist er sein; kommt dieser aber, ohne erwischt zu werden, wieder zum Verkäufer zurück: so gehört er dem Verkäufer wieder, und dieser giebt ihm auch wohl Futter,

Aepfel, Birnen, Pflaumen. Diejenige Partey, die am Ende die stärkste ist, hat gewonnen.

Für Knaben hat diefs Spiel sehr viel angenehmes; denn sie werden, wie alle Menschen, vorzüglich durch Spannung der Erwartung unterhalten. Diese Spannung findet hier ununterbrochen Statt; erst unter der Nennung der Vogelnamen, wobey jeder befürchtet genannt zu werden; dann bey der Flucht des Kleinen, deren Erfolg so ungewifs ist. Es erfordert Aufmerksamkeit, weil man bey der Nennung des erhaltenen Namens augenblicklich laufen mufs, und macht die Kleinen schnellfüfsig.

---

51. Der Bildhauer.

Die Gesellschaft befindet sich draufsen im Freyen. *Einer* ist *Bildhauer*, die andern seine *Bildsäulen;* hier am Gebüsch steht ein Mars, dort am Baum ein Jupiter, ein Herkules, u. s. w. in mannichfaltigen Stellungen, unbeweglich, wie es Bildsäulen zukommt. Er, der Meister, geht gravitätisch auf und ab, den *Schlägel* (Plumpsack) in der Hand, um an dieser oder jenen Bildsäule zu bessern, wenn ein Fehler, d. i. hier, ein Ge-

zisch, verbissenes Gelächter, ein Bewegung oder eine falsche Stellung bemerkt wird, und die Verbesserung besteht in einem mehr oder minder fühlbaren Hiebe, je nachdem die Bildsäule aus festerem oder weicherem Steine gemacht ist. Endlich ruft der Meister, des Verbesserns müde: *der Bildhauer ist fort!* und plötzlich werden die Statüen lebendig, springen von ihren Plätzen, hüpfen, tanzen, springen, lermen; singen nach Herzens Lust durcheinander. Der Bildhauer sieht das eine Zeitlang mit an und ruft dann eben so unverhofft: *Der Bildhauer ist da!* Nun fliegen alle wieder an ihre vorigen Plätze in eben die Stellungen, Der *Letzte*, welcher am spätesten an seinem Platze anlangt, giebt ein Pfand, oder fühlt, wenn man keine Pfänder sammeln will, den Schlägel des Meisters. Hierauf geht er wieder aufs Verbessern aus wie oben, auch rückt er die Personen wieder in die Stellungen, welche sie haben sollen. Allein seine Rolle ist auch nicht ohne Gefahr; er *muſs* jedesmal Einen als den letzten angeben und bestrafen; kann er dieſs aus Unachtsamkeit nicht, oder bestraft er, nach dem Zeugnisse der Uebrigen, einen Unschuldigen, so muſs er selbst ein Pfand geben und ist abgesetzt, oder wird, wenn man nicht um Pfänder spielt, von den Statüen in Corpore mit Taschen-

tüchern bis zu einem etwas entlegenen, vorher bestimmten Freyplatze verfolgt und verliert seine Meisterschaft. — Das Spiel ist lustig, unschuldig, und gewährt so viel Bewegung, als jeder wünscht, weil sie ganz von jedem abhängt. Es erfordert schnelle Wahrnehmung und kann kleine Knaben, wenn es oft gespielt wird, einigermafsen zur hurtigern Vollführung gegebener Befehle gewöhnen. Es ist übrigens eine Nachahmung des in der zweyten Classe vorkommenden Spiels: der König ist nicht zu Hause, aber mehr für das Freye eingerichtet.

52. Das Verwechseln der Plätze.

Im Zimmer ist ein Stuhl weniger als spielende Personen. Alle schliefsen Hand in Hand tanzend einen Kreis, singen ein beliebiges Lied oder lassen sich mit einem Instrumente Musik machen. Im Kreise steht eine Person, diese giebt durch Klatschen in die Hand oder durch Niederstofsen mit einem Stabe plötzlich das Zeichen zum Schweigen des Gesangs oder der Musik und dann mufs jeder ohne Ausnahme sich schnell auf einen der Stühle setzen; wer

keinen bekommt, giebt ein Pfand. Draufsen im Freyen, wo diefs Spiel angenehmer wird, werden die Plätze durch hingelegte Taschentücher, oder auf sonst eine Art bezeichnet: je entfernter man sie da anlegt, um desto merklicher wird die Bewegung.

---

53. Das Kämmerchen-vermiethen.

Jeder von der Gesellschaft hat einen Platz, auf einem Stuhle, neben einem Baume oder einer sonst bezeichneten Stelle. Nur *Einer* hat keinen. Der geht umher und frägt bey jedem an: *kein Kämmerchen zu vermiethen?* und erhält zur Antwort *nein!* oder: *beym Nachbar!* Indefs er so in dem Kreise herumläuft, winkt Einer dem Andern zur Vewechselung der Plätze und man läuft dann heimlich, dafs es der Platzsucher nicht gleich merkt, geschwind hinüber und herüber. Dieser aber ist stets hinter die so verlassenen Plätze her, bis er einen davon erlangt. Dann tritt der, welcher ihn verlohr, an seine Stelle. Man giebt demjenigen welcher den Platz sucht, auch wohl das Recht nach etwas langen vergeblichen Suchen im

Nothfall ein Zeichen zu geben durch Händeklatschen, oder durch den Ausruf: *rührt euch!* und verpflichtet sich dann zur allgemeinen Platzverwechselung.

54. Wie gefällt dir dein Nachbar.

Wiederum hat jeder seinen Platz, ausser Einem, der herum geht und stets bey diesem oder jenem anfrägt: *wie gefällt dir dein Nachbar?* Ist die Antwort: *gut*, so gehts fragen weiter, bis er an eine Person kommt, die ihm zur Antwort giebt: *dieser hier* (zur Linken oder Rechten) *gefällt mir eben nicht!* — *Und wer wäre dir lieber!* erwidert der Sucher: dann muſs sie irgend eine Person im Kreise anzeigen und mit dieser muſs der Nachbar den Platz wechseln. Kann unter dem Wechsel der Sucher einen von beyden für sich bekommen, so nimmt er ihn, und der, welcher ihn verlohr, wird Sucher, und fragt von neuem herum.

55. Der Lastträger.

Die Gesellschaft sitzt auf Stühlen im Kreise umher. Nur Einer ist ohne Platz, trägt ein rundlich s ndel und heifst defshalb der Lastträger. Die Andern wechseln insgeheim, unter Zuwinken die Plätze, und der Lastträger bemüht sich, sein Bündel auf einen leergewordenen Stuhl zu werfen. Kann er diefs, so gehört der Stuhl ihm, und der, welcher ohne Stuhl ist, trägt an seiner Stelle das B ndel. Wirft er aber aus Uebereilung sein Bündel neben den Stuhl, oder so darauf, dafs es wieder herunter rollt: so bleibt er Lasttrager und bekommt Strafe mit dem Plumpsacke.

Alle diese Spiele sind für die Jugend bey aller ihrer Einfachheit interessant genug. Sie sind unschuldig, geben Bewegung und erfordern Schnelligkeit und Aufmerksamkeit.

---

56. Das Drittenabschlagen.

Unsere Gesellschaft mufs geradzählich, und wenigstens 12 Personen stark sein. Wir machen *eine* davon zum *Abschläger*, und geben

ihr ein zusammengedrehtes Tuch; wir Uebrigen aber stellen uns paarweise in einen Kreis, Person hinter Person dicht angeschlossen, die Gesichter kreiseinwärts; Ein Paar von den Andern 5 bis 8 Schritt entfernt. Da die Zahl der Personen durch den Abgang des Abschlägers ungleich geworden ist, so wird bey dem paarweisen Stellen natürlich eine Person übrig seyn, die keinen Nebenmann hat, um ein Paar zu bilden. Diese stellt sich fürs erste allein mitten in den Kreis, und der *Abschläger* ist ausser demselben. Soll das Spiel nun angehen, so stellt sich jene einzelne Person schnell vor das erste beste Paar, so dafs nun aus diesem Paare Drey werden. So bald der Abschläger diefs sieht, läuft er schnell hinzu, um der hintersten Person des Dryllings einen Schlag zu geben; allein diese wartet nicht so lange, verläfst schnell ihren Platz und läuft, wo sie nur kann, vor das erste beste Paar. Der Abschläger setzt hinter her, um hier den Hintersten dritten abzuschlagen; allein dieser entwischt wieder, flüchtet sich vor ein anderes Paar und so fort. Der Abschläger verfolgt immer die hinterste Person des Drillings; erreicht er sie dastehend, oder im Laufen nach einem andern Paare und bringt ihr einen Schlag bey, so wird sie *Abschläger*.

Diefs Spiel ist sehr einfach, in wenigen Minuten gelernt, ganz unschuldig, sehr lustig und abwechselnd. Es gewährt dabey die trefflichste Bewegung; man läuft nicht immer, aber fast alle Augenblicke etwas, und oft mit den schnellsten Wendungen des Körpers. Es erfordert ziemlich viel Aufmerksamkeit, denn man ist keinen Augenblick sicher, dafs sich nicht Jemand vor das Paar anstellt, von dem man der hinterste Mann ist; oft ist der Abschläger noch dazu unmittelbar im Rücken. Die Rolle dieses Letztern ist die beschwerlichste wegen des steten Laufens, aber sie währt nie lange, es ist ein stetes Wechseln, weil man leicht ertappt wird.

---

57. Die Glucke und der Geyer.

Eine Henne vertheidigt ihre Jungen gegen die Anfälle des Geyers, diefs ist der Gedanke des Spiels.

Die Gesellschaft kann aus 10 bis 20 Personen bestehen. Einer davon, der flink genug ist, übernimmt die Rolle des Geyers. Der ganze Ueberrest der Gesellschaft steht in einer langen

Reihe, Mann hinter Mann, wie die wilden Gänse im Fluge, und einer faſst den andern hinten am Rocke fest. An der Spitze dieser Reihe steht die Henne, wozu eine starke und schnelle Person genommen werden muſs. Der Geyer nähert sich mit Springen und Laufen bald links bald rechts und sucht durch sehr schnelle Wendungen den Jungen der Henne in die Flanken zu fallen; diese aber, mit ihrer ganzen Reihe in steter Bewegung, springt ihn immer in den Weg, um ihm den Paſs zu verhauen, stöſst ihn zurück und hält ihn ab, wie sie nur immer kann. Die Jungen machen hinten unaufhörlich Schwenkungen bald links bald rechts, um dem Geyer aus dem Wege zu kommen, sie dürfen ihn daher nie aus dem Gesichte lassen. Glückt es dem Geyer in die Flanke zu kommen und ein Junges fest zu halten: so gehört es ihm mit allen den andern, die in der Reihe noch hinter demselben stehen. Diese so Gefangenen müssen sogleich ablassen und bey Seite treten. Der Geyer fährt auf eben die Art fort, bis die Henne aller Jungen beraubt ist.

Dieses Spiel verdient auf der einen Seite alle Empfehlung, und gewährt den jungen Leuten ungemein viel Vergnügen, das sich fast durch ein ununterbrochenes Gelächter äuſsert; es giebt eine sehr starke Bewegung und macht schnellfüſsig

und flink; aber auf der andern mufs es doch auch mit Vorsicht gespielt werden. Meine Bemerkungen sind folgende:

Der Platz dazu darf durchaus kein anderer, als völlig ebener und weicher Rasen seyn. Die Mitspielenden, welche die Kette hinter der Henne ausmachen, dürfen in Rücksicht auf Gröfse und Stärke nicht gar zu ungleich seyn; achtjährige schwächliche Knaben unter 12, 14 jährige zu stellen, ist mifslich. Jene werden bey den steten Schwenkungen der Reihe zu heftig fortgeschleudert, indem sie den Kräften der letztern nicht genng wiederstehen können.

Geschiehet das Anfassen bey den Kleidern, so leiden diese leicht Gefahr, zerrissen zu werden; bey den Händen, so geschehen leicht zu gewaltsame Verdrehungen selbst Verrenkungen der Arme; läfst man jeden ein Tuch um den Leib binden und daran anfassen, so werden die Eingeweide zu heftig dadurch gedrückt. — Alles diefs kann nur vermieden werden, wenn die Personen, welche sich anfassen nicht heftig ziehen, sondern sich nur mäfsig anhalten. Man lasse aber durchaus nie Hand in Hand fassen.

C. Spiele der Phantasie und des Witzes.

Die Phantasie bringt die ehemals gehabten sinnlichen Vorstellungen wieder zurück und stellt sie entweder einzeln dar, oder verbindet sie mit schöpferischer Kraft bald regelmäfsig, bald unregelmäfsig nach ungebundener Willkühr. So wird sie gleichsam der Hofmahler der Seele. Der Witz steht gewöhnlich neben ihr, mischt die Farben und besorgt vorzüglich das Colorit. Alle Spiele dieser Ordnung setzzen beyde in Action, bald jene, bald diesen mehr. Wir wollen das geringste dieser Spiele, das *Handwerksspiel* nehmen. Die Phantasie mufs dabey augenscheinlich ganze Reihen von Bildern zurückrufen, wodurch körperliche Actionen aller Art dargestellt werden, und sie in eine gewisse Verbindung stellen. Allein es fehlen alle Instrumente und Umstände, die zur wirklichen Darstellungen jener Action gehören. Sie nimmt daher den *Witz* zu Hülfe, sucht ähnliche Actionen, stellt sie in gehörige Verbindung und bildet so pantomimische Darstellungen. Unter den Bewegungsspielen gehört nur folgendes hieher.

58. Das Handwerksspiel.

Für Knaben zur Abwechselung ein ganz angenehmes und lustiges Spiel. Von den beyden Parteyen der Gesellschaft bleibt die Eine auf dem Platze, die Andere geht seitwärts, um ungesehn das zu verabreden, was man vorstellen will. Dieſs ist allemal ein Handwerk oder irgend eine Beschäfftigung im bürgerlichen Leben, die sich durch stumme Handlung des Körpers nachmachen läſst. Es ist daher gut, wenn auf jeder Partey eine Person ist, welche die Aufsicht über die Vorstellung übernimmt. Ist der Plan verabredet, so gehn die kleinen Schauspieler wieder zu den Andern, stellen sich vor sie und beginnen die Darstellung einer solchen Beschäfftigung, z. E. da kömmt der Meister zu einem vornehmen Herrn, macht tiefe Bücklinge, nimmt ihm das Maafs, kommt zu Haus, schneidet das Zeug zum Kleide zu und vertheilt es unter die umhersizzenden Gesellen. Diese nähen, und ehe man sichs versieht, ists Kleid fertig. Der Meister zieht sich an, trägts fort, schneidet wieder Bücklinge, erhält Bezahlung und geht fort. Diese Darstellung ist sehr kenntlich, aber es giebt sehr viele, die weit schwerer zu errathen sind, z. Beys. die Wachsbleiche, Spiegelfabrik, und dergleichen. Man wechselt mit beyderley ab.

Jeder ist bey diesem Spiele mit einem Plumpsacke versehen. Die Spieler stellen ihre Arbeit nur einmal vor und nun fragen sie die andre Parzey: was wars? — Diese kann zweymal rathen. Erräth sie es, so werden die Acteurs mit den Plumpsäcken fort getrieben, und müssen eine neue Vorstellung geben; erräth sie es aber nicht, so wird sie selbst von den Spielenden aus dem Hause geschlagen, jene nehmen ihren Platz ein und sie selbst ist nun an der Reihe etwas darzustellen.

Basedow hat dieſs Spiel belehrend gemacht, indem er es so einrichtete, daſs den Kleinen dadurch technologische Kenntnisse mitgetheilt werden. Hier, wo die Rede bloſs von Spielen, nicht von spielendem Unterrichte ist, konnte ich davon keinen Gebrauch machen, da überdem Modelle und Instrumente dazu nöthig seyn würden.

D. Reine Körperspiele.

Alle bisherigen Bewegungsspiele waren Actionen des Körpers, verbunden mit der Wirksamkeit geistiger Kräfte. Reine Körperspiele würden blofs aus Actionen des Körpers bestehen, und so die niedrigste Stufe der Spiele ausmachen. Wenn aber der Körper ohne Theilnahme des Geistes gar nicht thätig seyn kann: so giebt es streng genommen, gar keine *reine Körperspiele*, weil es der Begriff des Spiels verbietet, *Passive* Bewegungen dafür annehmen. Will man indefs bey einer Sache, die von keinem grofsen Belang ist, weniger genau seyn: so kann man hierher solche Spiele ziehn, die viel körperliche Action und äufserst wenig geistige Kraftverwendung erfordern. Hier ist eines der Art, eine kleine lustige Posse, die für den günstigen Augenblick Interesse haben kann. Die Gesellschaft steht Mann neben Mann im Kreise. A wendet sich seitwärts zu seinem Nachbar B mit den Worten: *guten Tag Herr Nachbar*, und hüpft dabey ununterbrochen auf den Fufsspitzen schnell wiederholt auf und nieder. B thut dasselbe von jetzt an immer fort und erwiedert: *schönen Dank Herr Nachbar!* A *Wie gehts denn Herr Nach-*

bar? B *Wie Sie sehn, aber ich habe keine Zeit!* Hiermit wendet sich B zu C und bringt jene *Worte* und das *Hüpfen* auf ihn, so wie A sich nun zu seinem Nachbar Z linker Hand wendet, und es durch diesen auch von der andern Seite in den Kreis bringt. Wer einmal im Hüpfen ist, darf nicht wieder aufhören, bis das Spiel herum ist. Bis jetzt kenne ich weiter kein Spiel von der Art.

Zweyte Classe.

Sitzende oder Ruhespiele.

ARIST: Eth;

Αναπαυσει γαρ εοικεν ἡ παιδια, αδυνατουντες δε συνεχως πονειν αναπαυσεως δεονται. ε δη τελος ἡ αναπαυσις, γινεται γαρ ἑνεκα της ενεργειας.

das ist

Das Spiel ist der Ruhe ähnlich, wer nicht ununterbrochen arbeiten kann, bedarf ihrer: Ruh ist daher nicht Zweck, sondern Mittel, wirksam zu seyn.

A. Spiele des Beobachtungsgeistes und des sinnlichen Beurtheilungsvermögens.

Da die meisten dieser Spiele *gesellschaftliche* sind, bey denen entweder kein Materiale des Spiels statt findet, oder wenigstens nicht in Betrachtung kommt: so wird hierdurch die Beschäfftigung der genannten Geisteskräfte auf andere Gegenstände geleitet. Hier ist daher kein Abmessen und Beurtheilen der Gröfsen, Bewegungen und Verhältnisse etc. der Spielkörper; aber da die Personen gleichsam das Spielmaterial selbst ausmachen: so richtet sich hier der Beobachtungsgeist blofs auf *Personen* und *Handlungen*, auf Veränderungen in den Gesichtszügen, und Bewegungen. Nur die beyden letzten Spiele dieser Ordnung machen hiervon eine Ausnahme.

a) *Gesellschaftsspiele.*

59. Wer wars? oder die warme Hand.

Der Aufseher sitzt auf einem Stuhle, seine jungen Gesellschafter stehen um ihn her. Man lost und die dadurch gefundene Person neigt sich mit dem Gesichte nieder auf den Schofs und in die Hände des Sitzenden, so dafs ihre Augen dadurch verschlossen sind. Die kleine Blindekuh legt eine von ihren Händen gutwillig auf den Rücken und giebt dadurch jedem Umstehenden das Recht, einen Schlag darauf zu geben. Gewöhnlich schlägt man mit der blofsen Hand. Im Moment des Niederschlagens die schlagende Hand durchs Gefühl zu beobachten und sich gleich aufzurichten, ist bey der Blindekuh eins. Oft bemerkt sie dann noch die Bewegung dessen, der ihr den Schlag gab; ist dieſs nicht der Fall, so geht sie schnell umher und beobachtet die Gesichter, um daraus auf den Thäter zu schliefsen. — Man sieht leicht ein, dafs dergleichen Uebungen für junge Leute nützlich sind; man kann nicht früh genug anfangen, Gesichtsveränderungen bemerken zu lernen. — Endlich giebt sie einen als *Thäter* an. Trifft sie ihn wirklich, so mufs *dieser* an ihre Stelle; im Gegentheil mufs

sie von neuem die Hand herhalten und nach dem Schlage wieder Einen als Thäter angeben. So geht das lustige Spiel fort, bis sie ihn wirklich trifft und dadurch frey wird. Gut beobachtende Knaben lernen bald aus dem Eindrucke der Hand und der Veränderung im Gesichte mit Gewifsheit schliefsen. Das Spiel hat, ausser dem schon angegebenen, auch für die Umstehenden den Nutzen, feste Farbe halten, ich meine, ihre Gesichtszüge beherrschen zu lernen, und der Erzieher kann hier gewifs mehr nützliche Beobachtungen über diesen und jenen Charakter sammeln, als in den meisten ernsthaften Lehrstunden. Für sehr empfindliche Knaben, die weder Schmerz noch Gelächter ertragen mögen, ist diefs Spiel heilsam. Man schlägt dabey auch wohl auf den H —, diefs ist einmal nicht wohl schicklich, und überdem verliert das Spiel dadurch von seinem Gehalte; denn bekanntlich sitzt der Sinn des Gefühls nicht dort, sondern in der Hand; wird also diese nicht gebraucht: so fällt die Beurtheilung durchs Gefühl weg. — Es darf nur *ein* Schlag auf einmal geschehen, und nach jedem *einzelnen* Schlage hat die Blindekuh das Recht, den Thäter anzugeben; geschehen aber zufällig zwey Schläge, so kann sie auch zwey Personen als Thäter angeben und sie wird frey, wenn sie auch nur *Einen* davon trifft. Das-

selbe ist auch der Fall, wenn sie die schlagende Hand ergreift und festhält.

In Frankreich heifst das Spiel *La main chaude* in England *Hot-Cockles*. Bey den Griechen war der Κολλάβισμος dâsselbe; denn das Κολλαβίζειν bestand darin, dafs der Geblendete den errieth, welcher ihm einen Schlag gegeben hatte, oder vielleicht auch, dafs er angab, mit welcher Hand es geschehen sey. Hier heifst es, *Wer wars?* weil diefs die Hauptfrage dabey ist.

60. Der Gerichtshof.
oder
das Amtmannsspiel.

Obgleich dieses Spiel in manchen Gegenden bekannt genug ist, so gebe ich ihm doch vor manchem nagelneuen Spiele den Vorzug, bey welchem es weder mit Ernste noch Spafse recht fort will. Es sind wenigstens sechs Personen dazu nöthig, können aber auch mehrere daran Theil nehmen. Man nimmt aus einem Spiele so viel Karten, als Personen da sind. Der Daus bedeutet den *Amtmann*, der Ober den *Kläger*, der Unter den *Gerichtsdiener* oder *Büttel*, die Sieben den *Dieb*. Alle Uebrigen, nämlich die Zehn, Neun, Acht sind *Bauern*. Ist die Gesellschaft

noch stärker an Personen, so kann man noch andere Farben der Karten zu Hülfe nehmen, und sie *Bauern* seyn lassen, auch eine davon zum *König*, eine andre zum *Edelmann* stempeln. Man mischt und vertheilt sie so, dafs Jeder eine bekommt, und von jetzt an ist jede Person das, was ihre Karte vorstellt; *Amtmann*, *Kläger*, *Gerichtsdiener*, *Bauer*, *König*, *Edelmann*, oder *Dieb*. Der neue *Amtmann* giebt sich ein gravitätisches Ansehn, und macht sich durch Auflegung seiner Karte in dieser Würde bekannt. Ihm folgt der Gerichtsdiener mit ähnlichem Air, und bewaffnet sich mit einem zusammen gedreheten Taschentuche. Ihm schleicht endlich der *Ankläger* ängstlich nach, weil er wohl weifs, dafs er auf ein heifses Pflaster gerathen wird, und legt seine Karte ebenfalls auf. Alle übrigen Personen halten sich in ihren Würden *geheim*. Jetzt kommt der Ankläger ins Amt, um die Rolle einer Person zu spielen, der etwas gestohlen ist: Herr Amtmann ich klage! mir ist das und das gestohlen. — Wifst ihr den Dieb? — Ach nein! erwiedert er: Aber geben sie mir ihren Gerichtsdiener mit, ich will ihn suchen. Der Amtmann warnt ihn, nicht auf unschuldige Personen zu treffen, weil es ihm sonst theuer zu stehen kommen würde und dergl. Endlich marschiren Gerichtsdiener und Kläger ab. Dieser durchspäht die Gesichter der übri-

gen Mitspieler mit gröfstem Eifer, um eine verrätherische Spur zu finden. Man mufs gestehn, dafs hierzu Beobachtungsgeist gehört, so wie beym vorigen Spiele.

Nach bedächtigem Erwägen läfst er endlich den Büttel anklopfen. Holla! ruft dieser: indem er mit dem Plumpsacke vor dem Platze der verdächtigen Person auf den Tisch klopft; hier solls nicht gar richtig seyn. Was giebts? erwidert der Aufgeforderte. Der Büttel giebt ihm nun zu verstehn, wie ihm sein Begleiter des Diebstahls verdächtig halte u. s. w. Es kommt zum kurzen lustigen Wortwechsel, bis er die Karte auflegt und dadurch den Beweis der Schuld oder Unschuld giebt. Hat er die *Sieben* und ist also der *Dieb*, so mufs er sich ergeben und wird zum Amtmann geführt, der ihm nach Urtheil und Spruch einige Schläge mit dem Plumpsacke von dem Büttel in die Hand geben läfst; ist er aber unschuldig als Bauer, König oder Edelmann: so entsteht ein fingirtes lustiges Gezänke, die unschuldige Person eilt mit Beyden zum Amtmanne, zeigt diesem ihre Karte z. Ex. die *Zehn* vor, sagt, dafs sie um 10 Uhr zu Hause gewesen wäre und also nicht gestohlen haben könne, und der Ankläger erhält auf Befehl des Amtmanns zehn Streiche in die Hand. Ist gar der König des Diebstahls angeklagt, so wird

die Strafe noch stärker dictirt. Hierauf muſs der Ankläger wieder fort und den Dieb suchen. So oft er auf einen Unschuldigen stöſst, erhält er seine Strafe, bis endlich der Dieb gefunden und abgestraft wird. Hier endigt sich dann der Spielgang, man mischt von neuem. — Man verachte doch dieſs Spiel nicht, weil es gemein ist. Es gewährt den jungen Leuten ungewöhnlich viel Vergnügen und ist dabey unschuldig. Dieſs ist zur Empfehlung eines Spiels schon genug; überdem aber ist auch hier der Plumpsack für zu zärtliche junge Leute ein ganz nützliches Instrument. — Man hat bey diesem Spiele noch manche Gesetze, wodurch die Aufmerksamkeit rege erhalten, Vergeſslichkeit bestraft und die Lustigkeit befördert wird. Z. Beys. der Büttel muſs vor der Strafexecution allemal erst mit dem Plumpsacke auf den Tisch klopfen und zum Beschlusse dieſs wiederholen. Vergiſst er es, so bekommt er von dem Bestraften alle Schläge zurück. Doch ist dieser an ebendasselbe Gesetz gebunden. Dasselbe findet auch Statt, wenn der alte Büttel dem neu angekommenen den Plumpsack übergiebt.

Vexirspiele.

Necken heifst Jemand zum Zorn reizen, um sich über die Ausbrüche desselben zu belustigen. Jeder Affect ist im gewissen Grade des Ausbruchs lächerlich; wer lacht nicht, wenn der Reuter sein Pferd nicht bändigen kann, so lange ihm kein Unglück drohet? Weil nun alle Welt lieber lacht als weint, so ist das *Necken* etwas sehr gewöhnliches; aber immer bleibt es *unmoralisch* und nur in einzelnen pädagogischen, mit vieler Behutsamkeit verbundenen, Absichten erlaubt. *Vexiren* heifst nicht *necken*, soll wenigstens hier nicht so viel heifsen. Freylich wird die Moral immer noch durch die Finger sehen müssen, wenn wir uns auf eine leichte freundschaftliche Art über irgend eine Unbehülflichkeit des andern lustig machen. Allein, es kommt hier doch sehr viel auf die gegenseitigen Verhältnisse der Personen, auf Ort, Zeit und Absichten an; und so giebt es eine Art des Vexirens, die selbst der strengste Moralist nicht verwerfen kann. Von diesem ist hier die Rede. *Vexirspiele* dieser Art, und sollten sie auch zuweilen etwas derb ausfallen, sind gewifs nicht zu verwerfen, als Vorbereitungen zu den gröfsern Vexirspielen, die im menschlichen Leben alltäglich sind. Auch bitte ich, sich hier an das zu erinnern, was ich

oben Seite 23. Nro. 5, von der Behandlung *zu grofser Empfindlichkeit* gesagt habe.

---

61. Das Suchen der Pfeife.

Die Hauptperson, welche die Pfeife sucht, mufs das Spiel noch nicht kennen. Die Gesellschaft setzt sich im Kreise umher dicht zusammen; auch mufs der Kreis nur enge seyn, damit jeder den Sucher mit Bequemlichkeit erreichen kann. Indefs diesem zum Scheine von irgend einem das Spiel erklärt wird, heftet ihm ein anderer heimlich die Pfeife mit einer Nadel an das Hintertheil des Kleides. Ist diefs geschehen, so nimmt einer die Pfeife und pfeift. Der Sucher wendet sich schnell um, um sie zu erhaschen, indem er aber die Hände der Personen durchsucht, pfeift schon wieder einer. So kömmt er in ein beständiges Herumwenden und Suchen; denn es scheint ihm, als wenn die Pfeife immer im Kreise herumgehe, weil jeder thut als verlange er sie und reiche sie weiter. Wenn diejenigen, welche im Rücken pfeifen recht behutsam sind, so wird dem Suchenden die Endeckung schwer. Er wird lange hin und her vexirt und ein lautes Gelächter endigt mit der Erklärung das Spiel. Man

sieht leicht ein, in wie fern zu diesem Spiele auch Beobachtungsgeist nöthig ist.

---

62. Die Kelle.

Auch bey diesem Vexirspiel ist eine Person, die seiner noch nicht kundig ist. Diese, Namens A, kniet mit B einem andern von der Gesellschaft der das Spiel kennt, mitten ins Zimmer und beyde werden in ein Laken gehüllt, welches sie vor dem Leibe mit den Händen zusammen fassen, so dafs sie einander nicht sehen können, ob sie gleich ganz nah aneinander sind. Die Uebrigen, welche um jene beyden hertanzen, haben eine hölzerne Kelle, welche anfänglich aus Hand in Hand gehet und mit der sie den Knieenden einige Schläge versetzen. Indefs macht B seine Hände und Arme frey, man übergiebt ihm heimlich die Kelle und dieser ertheilt dem A nun bald links bald rechts einen Hieb, indem er hinter dem Rücken die Kelle bald in diese bald in jene Hand fafst. A mufs nun errathen, die Gesellschaft tanzt lachend umher und fragt: wer wars? und B der Schläger schreit mitunter sein Auweh, als wenn auch er derbe Püffe bekäme. Hat A lange genug vergebens auf die Herumtanzenden gerathen, so deckt man endlich das

Tuch auf und entdeckt unter Gelächter den spafs-haften Betrug, wenn ihm sein Beobachtungsgeist nicht selbst aus der Schlinge half.

Oder auch:

Zwey Personen X und Y, die das Spiel *kennen* und mit denen man sich verabredet hat, setzen sich auf zwey Stühle mit den Lehnen gegen einander unter das Laken. A welcher dagegen das Spiel *nicht* kennt und gegen welchen es eigentlich angelegt ist, tanzt mit im Kreise herum. Eine bestimmte, dem X und Y bekannte Person B führt anfangs die Kelle und versetzt bald diesem bald jenem einen Schlag. Sie rathen mit Fleifs auf andere Mitspieler. Jetzt aber giebt B dem A die Kelle und er fängt damit an Püffe auszutheilen. Um nun den beyden Blinden anzudeuten, dafs jetzt A schlage, legt man in die Frage: *Wer wars?* eine kleine verabredete Abänderung und fragt nun: *Aber* wer wars? — Hierdurch wird A bald errathen und mufs des X Stelle auf dem Stuhle einnehmen. Dahin wollte man ihn eben haben. Sein Nebenmann Y, wendet sich indefs unvermerkt auf seinem Stuhle herum, man giebt ihm die Kelle und er ertheilt dem A einen Schlag nach dem andern u. s. w. wie oben. Das Persische *Ser der Kilim* ist nach *Hyde, de ludis orientàl.* Lib, II pag. 265 dasselbige Spiel.

63. Wer das nicht kann, der kann nicht viel.

Diese klsine Posse ist eigentlich kein förmliches Spiel, doch fähig, einige Augenblicke zu unterhalten. A nimmt ein Messer, einen Schlüssel oder so etwas in die Rechte, klopft damit, indem er die Worte spricht: *Tralirumlarum Löffelstiel, wer das nicht kann der kann nicht viel*, tacktmäfsig und gleichsam die Sylben abzählend auf den Tisch und giebt es dann mit der *linken* seinem Nachbar B an der linken Seite. So geht das Ding in der Reihe herum. Jeder, wer die eigentliche Bedingung nicht weifs, glaubt es sogleich nachmachen zu können, zählt eben so tacktmäfsig die Sylben her und wird am Ende ausgelacht. Man machts ihm nochmals vor, er wiederhohlts und wird wieder verlacht; er versuchts auf alle Art ohne Erfolg. In dieser Form ist die Sache ein wirkliches Vexirspiel; ich habe oft gesehen, dafs Personen empfindlich darüber geworden sind, weil das Gelächter immer zunimmt, je öfter man den Versuch wiederhohlt. Wer gar nichts von dem Spiele weifs, den führt sein Beobachtungsgeist nur sehr schwer darauf dafs das Messer mit der *linken* Hand dem Nachbar übergeben werden müsse. Noch hat der Gedanke dieses Spiels das Gute, dafs er sich auf tausenderley Art abändern läfst. Sitzt ein

Kreis junger Leute zusammen, so kann jeder der Reihe nach so eine Bedingung erfinden und die andern versuchen, ob sie es wohl bemerken: Hierdurch würde die Sache zur wirklichen Uebung des jungen Beobachtungsgeistes.

---

64. Das Augenräthsel.

Bey diesem Spiele muſs eine gewisse kleine Verrichtung, die man verheimlichet, ob sie gleich in der Gegenwart Aller geschiehet, durchs Auge errathen werden, daher der Name. Die im Kreise befindliche Gesellschaft wählt einen zum Cassirer und errichtet unter gleicher Theilname eine gemeinschaftliche Casse. Aus dieser nimmt der Cassirer eine bestimmte Zahl Marken, wickelt sie in Papier, geht im Kreise von einer Person zur andern, und thut, als wenn er sie einer jeden in die zusammengeschlossenen Hande gäbe. *Einer* Person überläſst er denn auch wirklich die Marken. Jeder Theilnehmer beobachtet die Bewegungen der Hände und die Veränderungen der Gesichter, um daraus die Uebergabe der Marken zu schlieſsen, und hierin liegt die Nützlichkeit des Spieles. Ist der Cassirer fertig, so kommt er zu Jedem mit der Frage; Wer

hat die Marken? — Die Antwort mag treffend oder fehlend seyn, so geht er erst alle Personen mit der Frage durch, auch die nicht ausgeschlossen, welche die Marken hat, um das Spiel desto mehr zu verdecken. Ist er endlich fertig, so nennt er den Inhaber der Marken, und dieser zeigt sie vor. Jeder *Treffer* erhält dann aus der Casse eben so viel, als im Gegentheile jeder *Fehler* hinein zahlt. — Hasardspiel ist hier nicht; denn der Zufall hat dabey nichts zu schaffen; man gewinnt, aber es ist wirklicher Erwerb durch angewandte Mühe. Man geht, so scheint es mir, zu weit, wenn man bey der Jugend allen Gewinst bey den Spielen entfernen will, folglich auch *den*, welchen sie nur durch Anstrengung erwirbt u. s. w. Will man dessenungeachtet um nichts spielen, so lasse man die Kasse weg, und jeder *Fehler* bezahle ein Pfand. Wer die Marken hatte, wird beym nächsten Gange Cassirer. Aehnlich ist folgendes;

65. Der Ringsucher.

Die Gesellschaft sitzt in Kreise und jeder hält mit beyden Händen ein Band fest, das durch einen Ring gezogen und mit beyden Enden zu-

sammengeknüpft ist. Indem man nun den Ring in einem fort von Nachbar zu Nachbar schiebt und allenfalls dabey nach der Melodie: *Jung fröhlich und etc.* singt:

Fort Ringelchen gleite behende wischwisch!
Entschlüpfe den Augen des Suchenden frisch;
Kommt dann dieser Herr vor die unrechte Thür:
So grüfst ihn liebkosend mein Plumpsäckchen hier.

Oder indem man durch ähnliche Action ihn zu schieben und zu verbergen vorgiebt: steht der Sucher im Kreise, durchspürt Hände und Gesichter, um dem Ringe auf die Spur zu kommen. Glaubt er diese zu haben, so fährt er zu und hält die Hände fest, in denen er sie vermuthet. Hat er ihn wirklich erwischt, so giebt die Person, bey welcher er gefunden ist, ein Pfand und mufs das Amt des Suchers übernehmen; im Gegentheile aber giebt sie ihm einen Schlag mit ihrem Plumpsacke, den jeder Sitzende dazu bereit hat, und der Sucher bleibt Sucher. Auf diese Art entstehen allerley lächerliche Auftritte und das Spiel ist nicht blofs übend für den Sucher, sondern auch belustigend für die Andern.

66. Die Freunde, oder der Wahrheitsspiegel.

Es ist eine bekannte Wahrheit, dafs der unser Freund sey, welcher uns unsre Fehler aufdeckt; leider ist sie aber nie recht Mode gewesen. Vielleicht ist die Jugend dafür empfänglicher; wenigstens meine ich es recht gut, indem ich ihr folgendes Spiel mittheile, das zwar schon ziemlich bekannt ist, aber hier etwas umgearbeitet erscheint. Man theilt jedem von der Gesellschaft ein Octavblatt Papier mit, worauf er oben seinen Namen als Ueberschrift setzt, dann rollt jeder diefs Blatt zusammen und wirft es, wie beym Losen, in ein Behältnifs. Ist diefs geschehen, so zieht nun jeder ein Blatt heraus und schreibt unter den Namen etwas über die Person, die er gezogen hat, nieder. Diefs etwas ist Tadel, entweder den körperlichen Anstand im weitesten Sinne, oder das Verhalten der Person betreffend, wie man das nun vorher ausgemacht hat. — Gebrechen des Körpers oder des Geistes können als unwillkührliche Gegenstände, wie sichs von selbst versteht, dem Tadel nie mit unterworfen werden. — Hat jeder seinen kurzen Satz plan oder witzig, prosaisch oder poëtisch, doch immer mit Humanität und An-

stande im Ausdrucke niedergeschrieben: so werfen alle die zusammen gerollten Blätter wieder hinein, vermischen sie, ziehn sie von neuem, und schreiben ferner unter. Diefs wird so lange wiederholt, bis die Seiten voll geschrieben sind. Zieht Jemand seinen eignen Nahmen heraus, so mufs er mit einem andern das Blatt vertauschen. Will man diefs aber vermeiden, so kann man die Ziehung ganz weglassen und die Einrichtung so treffen, dafs Jeder das ledige Blatt, nachdem er seinem Namen darauf geschrieben hat, dem Nachbar rechter Hand giebt, und dafs alle Blätter von Allen nach und nach rechts herum, von Person zu Person, bis an ihren Eigenthümer zurückgehen. Die Ziehung hat jedoch andre Vorzüge. Ist man endlich mit dem Niederschreiben der Bemerkungen fertig, so wählt man einen zum *Vorleser*. Dieser nimmt die Blätter, sezt sich abgesondert, so dafs Niemand einsehen kann, zieht eines nach dem andern aus dem Gefäfse, nennt den Nahmen und liest die darunter geschriebenen Bemerkungen einzeln vor. Bey jeder hat die genannte Person das Recht, den ihr unbekannten *Kritiker* zu errathen. Sie durchspähet zu dem Ende die Gesichter und sucht ihm hieraus auf die Spur zu kommen. Hierin liegt das *Beobachtende* des Spiels, und nicht sowohl in den Bemerkungen, welche man niederschreibt

und die auf Beobachtung gegründet sind. Erräth sie den Kritiker, so muſs er ein *Pfand* geben. Im Gegentheile aber wischt er ungestraft durch. Iedes Pfand aber wird am Ende dadurch eingelöst, daſs der Herr desselben einen seiner Fehler frey bekennen muſs. Hat man nach der obigen Angabe ohne Ziehung bloſs unter Cirkulation der Blätter die Bemerkungen geschrieben: so darf sie der Vorleser nicht nach der Reihe vorlesen, weil man sonst ihren Verfasser leicht abzählen könnte. Dieſes Spiel verlangt gute Aufsicht und gute Stimmung der Theilnehmer.

---

67. Das Federspiel.

Diese kleine Spielerey kann für den Augenblick interessant seyn, so wie sie bey aller ihrer Kleinheit nicht ohne Anspruch auf Beobachtungsgeist und Beurtheilung ist, wenn kleine Knaben oder Mädchen damit tändeln. Man kann das Materiale von Elfenbein gemacht zwar kaufen; besser ists, Fritzchen macht sichs selbst. Er schneidet aus einem Schachteldeckel 60 oder 100 kleine Hölzchen, dick wie eine starke Stricknadel, lang 4 Zoll und bittet Fränzchen zur

Theilnahme, weils ruhig im Zimmer zugehn soll. Er faſst alle Hölzer zusammen und läſst sie eine gute Spanne hoch aus der Hand herab, die Enden unten, auf den Tisch fallen, dann liegt alles in einem verworrenen Haufen über einander. Jezt kommt es darauf an, ein Hölzchen nach dem andern von dem Haufen herabzunehmen oder zu schnellen, doch so, daſs kein andres benachbartes dadurch in mindesten bewegt oder berührt wird. Hierzu hat jeder ein ähnliches kleines, doch am Ende etwas krumm und hakenförmig gebogenes Holz zwischen den Fingern. Er besrachtet den Haufen genau, sucht sich das am freyesten liegende Hölzchen, faſst es mit dem Haken und schnellt es behende von dem Haufen hinweg. Dann macht er sich über ein zweites her, hebt es heraus u. s. w. ein Stück nach dem andern, so lange fort, bis ein benachbartes berührt oder durch das Wegschnellen in Bewegung gesezt wird; dann kommt Fränzchen ans Spiel und macht es eben so. Wer am Ende die meisten Hölzchen herab gebracht hat, ist Gewinner.

b) Einsame oder Solospiele.

Der Mensch ist zur Gesellschaft geschaffen, daher stehn einsame Spiele immer im Widerspruch mit ihm, sind nie so angenehm als die andern; und wenn sie auch einen starken Grad des Vergnügens gewähren: so werden sie eben hierdurch den Spieler in die Gesellschaft zurück treiben; denn der Mensch kann schlechterdings nicht mehr allein seyn, wenn er sehr vergnügt ist. Für das Drückende der Einsamkeit, im strengen Sinne, möchte daher wohl kein Spiel taugen, wenn es nicht mit einem Grade von Geistesanstrengung verbunden ist, der uns unsere ganze Lage vergessen macht. Allein von solcher Einsamkeit kann hier die Rede auch nicht seyn. Es ist aber oft der Fall, dafs die Jugend an Gesellschaft von ihres Gleichen Mangel hat, dafs Eltern und Erzieher am Spiele nicht theilnehmen können, und daher, im Falle dafs weder Lust noch Gelegenheit zu irgend einer andern Beschäfftigung da ist, Spiele wünschen, wodurch die Kleinen in ihrer Gegenwart oder Nähe unterhalten werden können. Für diesen Fall giebt es einige Spiele, die ich wohl nicht überspringen darf. Ich rechne hierher

68. Das Bilboquet.

Ein etwa vier Zoll langer, zierlich gedreheter Stab von Knochen, Holz oder Elfenbein hat am obern Ende eine kleine Schale, die in Form einer Halbkugel ausgedrehet ist; sein unteres Ende läuft hingegen in eine Spitze aus. In der Mitte jenes Stäbchens ist eine seidene Schnur befestigt, und an dieser hängt eine Kugel. In derjenigen Stelle der Kugel, die beym Hängen die unterste ist, befindet sich ein Loch. Der Spieler, welcher das Stäbchen mit den Spitzen der Finger hält, übt sich, die herabhängende Kugel durch einen schnellen Aufzug der Schnur in die Höhe zu schnellen und sie mit dem Becher zu fangen, so dafs sie darinn liegen bleibt; diefs ist bald gelernt. Er kehrt das Stäbchen um, so dafs die Spitze nach oben steht, wirft wieder die Kugel aufwärts und sucht die Spitze in das Loch zu bringen, um sie so aufzuspiefsen; diefs ist weit schwerer. Die Bewegung der Kugel kann auf einige Arten abgeändert werden, am leichtesten ist das senkrechte Heraufziehen; schwerer wird das Fangen, wenn man sie in einem Bogen bald von vorn, bald von der linken oder rechten Seite heraufschwingt. Erleichtert wird das Fangen mit der Spitze, wenn man die Kugel

mit den Fingern herumschnellt, so dafs sie beym Fangen rotirt. Das Spiel ist nicht neu. Heinrich III. von Frankreich spielte es schon. Egede fand es in Grönland unter der Jugend, und auf Anamoka sahen es die Engländer von Weibern spielen. Es verlangt bey aller Beschränktheit, doch ziemlich viel Augenmaafs und Beurtheilung der Behandlung des Materiale.

69. Das Bullenspiel.

Ich meyne das Spiel mit dem Instrumente, welches der Bulle eines Dokuments ähnlich ist; kurz das Joujou. Zwey zierlich gedrechselte Scheiben von Holz oder Elfenbein sitzen an einer gemeinschaftlichen Achse, wie zwey kleine Räder, aber völlig fest und so nahe zusammen, dafs nur ein Messerrücken zwischen beyden Platz hat. An der Achse ist eine seidene Schnur befestigt; diese wird um dieselbe herumgewickelt, das Ende davon aber um die Hand geschlungen, und das Instrument mit den Fingern derselben Hand gehalten. Lässt man es fallen, oder wirft man es in willkührlicher Richtung fort, so erhält es durch das schnelle Abwickeln der Schnur eine rotirende Bewegung und steigt wieder nach der Hand herauf, vermöge der

Centrifugalkraft, indem sich die Achse wieder an der Schnur herauf wickelt.

Eine etwas geübte Hand benuzt diese Eigenschaft auf allerley Art und schwenkt das Joujou nach Belieben in allen Richtungen. Dieses Spiel ist nicht alt; es soll durch die revolutionäre Vernichtung der französischen Adelsdocumente veranlafst worden seyn, indem dadurch der Adel sowohl als diese Bullen, aufser der Centrifugalkraft alle Kraft verlohren. Es wurde in manchen Städten bis zus Lächerlichkeit gefpielt, so dafs satyrische Blätter und Kupferstiche dagegen erschienen. Dessenungeachtet bleibt es ein unschuldiges, nicht ganz unnützes, und unter den schon genannten Umständen nicht verwerfliches Spiel.

B. Spiele der Aufmerksamkeit.

---

a) Gesellschaftsspiele.

70. Der Rechenmeister.

Die Gesellschaft sitzt in einer Reihe und jede Person derselben stellt eine Ziffer vor, 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 0. Sind mehr als 10 Personen,

so wird die eilfte wieder Null, die zwölfte 1 und so fort. Der Rechenmeister stellt sich in einige Entfernung vor die Reihe und unterhält die Gesellschaft durch mündlichen Vortag auf irgend eine Art, bald durch kleine Erzählungen, bald durch Fragen an diese und jene Person, doch immer so, dafs so viel Zahlen als möglich darin vorkommen, Z. E. Diese Nacht, es war vielleicht 12, 3, oder 4 Uhr, (denn man träumt gewöhnlich die Zeit nicht mit,) träumte ich, es kämen 4 Kerl in mein Schlafzimmer, die sich vorgenommen hatten, mir eine so derbe Motion zu machen, wie sie, vielleicht sind es 100 Jahr her, der berühmte Sancho zu machen die Unlust hatte. Die Thür knarrte wirklich in meinen 2 Ohren, 1, 2, 3, 4 Mal, ich hörte das Geräusch, von 8 Füfsen, sah endlich die 4 Bösewichter sich von 4 Seiten her meinem Bette nähern und bemerkte, dafs jeder Miene machte, einen der 4 Zipfel meines Betttuches mit seinen 2 Fäusten fest zu fassen, um mich bis zur Decke 8 bis 10 Schuh hoch in die Höhe zu prellen. Zum Glück habe ich immer 2 Pistolen im Bette, ich nahm eine davon, brannte los, und fort waren die 4 Kerl u. s. w. — So oft der Rechenmeister eine Zahl nennt, mufs die Zifer *aufstehn* und ihm eine Verbeugung machen; ists eine zusammengesetzte Zahl, wie oben die 12, so treten beyde

Personen auf den Platz vor dem Rechemeister, 1 auf die rechte Seite der 2, und bleiben so lange stehn, bis eine neue Zahl genannt wird. Wer diese Gesetze nicht erfüllt, oder auch aus Versehen aufsteht, wenn seine Zahl nicht genannt ist, giebt entweder ein Pfand, oder erhält von dem Rechenmeister die Bezahlung dafür mit dem Plumpsacke. Nennt aber der Rechenmeister eine Zahl, die nicht in der Gesellschaft ist, auch nicht von 2 oder mehrern Personen durch Zusammenstellung gemacht werden kann: so giebt er selbst ein Pfand, oder die Gesellschaft jagt ihn mit ihren Plumpsäcken vom Platze und er verliert in beyden Fällen sein Amt. Aehnlich ist das Folgende.

---

71. Die orthographische Lehrstunde.

Die Gesellschaft sitzt im Halbkreise, der *Schreibmeister* als Hauptperson vor derselben. Will man nicht um Pfänder spielen, so hat jeder, was Knaben weit mehr Spafs macht, einen Plumpsack bey der Hand. Der Schreibmeister giebt jedem einen Buchstaben, du bist *a*, du *b*, du *c*, *d*, *e*, *f*, u. s. w. Reicht die Personenzahl nicht das ganze Alphabet hinaus, so läfst man die selten vorkommenden Buchstaben weg. Die Vertheilung geschieht nicht in der Reihe hin nach alphabe-

tischer Folge, sondern verworren durch einander, so dafs die Person *n* neben *a* sitzen kann. Das Spiel nimmt seinen Anfang. „So lafst uns denn, beginnt der Schreibmeister: unsre Arbeit anfangen, lieben Kinder! Gebt mir gehörig Acht, damit mein Lineal (der Plumpsack) nicht nöthig hat, auf euern Rücken Linien zu ziehen. Du, mein lieber *Heinrich*, buchstabire mir einmal das Wort *Rechtschreibung*.“ Dieser erhebt sich, läuft nach und nach zu den Personen R, E, C, H, T, buchstabirt dabey laut *r-e-c-h-t recht* und zupft jedem Buchstaben am Ohre. — Gut mein Sohn, ruft der Meister, nun weiter! — er buchstabirt auf eben die Art *ſ-c-h-r-e i-b* — „Was? du ziehst mir das *b* mit in die Silbe?“ sogleich erhält er vom Meister einen Klapps. „Machs besser!“ — *ſ-c-h-r-e-i ſchrei*. — „Gut!“ Jetzt kommt Heinrich in Verlegenheit, er weifs nicht recht, ob die Silbe *bung* hart oder weich geschrieben wird und dann hat er vergessen, welche Person das *u* vorstellt. Sein Unstern führt ihn zum *p*, er will es beym Ohr zupfen und Klapps! erhält er erst von ihm und dann auch vom *Schreibmeister* einen Schlag. Nun wandert er zum *b*, kömmt dann aber zum *d*, weil er glaubt, es sey *u*. Das *d* giebt ihm wieder einen Klapps, welchen der Meister gleich repetirt und ihn zum *u* hinführt. Endlich buch-

stabirt er richtig heraus *bung*, und ist damit fertig. Von Zeit zu Zeit, wenn das Gelächter, welches beym Ohrzupfen und Zuschlagen oft losbricht, zu laut wird, klopft der Meister die Spieler mit dem Lineale zur Ruh. — Aus dem bisherigen ergiebt sich, daſs ein jeder genau aufmerken und behalten müsse, wie die Buchstaben vertheilt werden; denn wenn der Buchstabirer zur unrechten Person kommt, und sie, wie vorhin das *d*, zupft, wenn er das *u* zupfen soll: so erhält er von der Person *d* einen Streich, so wie vom Schreibmeister auch, der ihm wohl gar noch am Ohre zum *u* hinleitet. Der Schreibmeister muſs sich die Buchstaben eben so gut merken; denn auch er erhält einen Schlag, wenn er den Spieler zu einen falschen Buchstaben bringt, selbst falsch buchstabirt, falsch verbessert oder ein Wort aufgiebt, wozu nicht alle Buchstaben da sind.

Beyde Spiele haben Aehnlichkeit mit einander, daher ziehe ich ihre Beurtheilung hier zusammen; der *Rechenmeister* erfordert weit mehr schnelle Aufmerksamkeit, und ist für flüchtige junge Personen trefflich. Die Hauptperson erhält überdem Gelegenheit, ihr Mundwerk auf allerley Art zu üben, und ihre Phantasie in allerley kleinen Erfindungen anzustrengen. — Noch weit vorzüglicher ist aber die *Orthogr-Lehrstunde*. Es fordert neben gespannter Aufmerksamkeit

auch Gedächtniſs, und ist mit weit mehr lächerlichen Auftritten verbunden, wenn die Gesellschaft mit natürlicher Unbefangenheit spielt und der Schreibmeister etwas pedantisirt. Ich halte es für eins der zweckmäſsigsten Spiele für junge Gesellschaften. Kleine Kinder können bey gehöriger Einrichtung durch dieſs Spiel wirklich in der Orthographie zunehmen. Beyde Spiele haben noch das Gute, daſs sie einige Bewegung gewähren.

---

72. Kaufmann.

Der Plumpsack regiert bey diesem Spiele eben so wie bey dem vorigen, ja noch mehr. Wird es gut gemacht; so verursacht es viel Gelächter. Den Zank und Streitsüchtigen entferne man von allen Spielen, vorzüglich von diesem. Von 6, 8, und mehr Personen ist einer *Kaufmann*. Dieser mischt ein Spiel Karten, und theilt jedem drey Karten zu, das übriggebliebene Packet wird hernach der Reihe nach herumgegeben, und jeder sucht seine Karten daraus so zu komplettiren, daſs er in drey Blättern entweder 31 Augen, oder 3 gleiche Blätter z. Beysp. 3 Könige, 3 Achten etc. hat. Der Daus gilt eilf; jedes Bild und die Zehen, so, wie das bekannt ist; zwey Bilder und ein

Daus, oder 2 Däuser und eine Neun etc. machen also 31 Augen. Sind die Karten so der Reihe nach herumgegeben, so nimmt der Kaufmann den Rest in Verwahrung und untersucht, ob jeder seine 31 Augen oder drey gleiche Blätter habe. Wer sie nicht hat, bekommt von ihm und jedem der Gesellschaft einen Schlag mit dem Plumpsacke. Der Kaufmann vertheilt dann von neuem. So weit also ist dem Spiele etwas Glück beygemischt, und um jeden seine Portion nach Billigkeit zukommen zu lassen, müssen die übrig gebliebenen Karten nicht immer einer Person *zuerst* gegeben werden, sondern man rückt bey jedem neuen Spiele damit auf die nächste Person fort, dafs im ersten Spiele A, im zweyten B. im dritten C, u. s. w. zuerst die Karten bekommt.

Zu gleicher Zeit aber wird auch die Vorsichtigkeit und Unbedachtsamkeit der Spieler mit ins Spiel gezogen; denn der Austheiler heifst *Kaufmann*, die Karten *Waaren*, der Plumpsack die *Elle*, die Kreide die *Dinte*, das Spiel von drey Karten, so wie auch der Tisch, auf dem man spielt, der *Laden*, und die Striche, die man mit der Kreide macht, *Rechnungen*. Hat Jemand seine 31 Augen gefunden, so mufs er sagen: *ich schliefse meinen Laden*, und seine Karten dem Kaufmanne übergeben. Wer diese Gegenstände, folglich auch den Kaufmann, mit ihren wahren Namen

nennt, erhält vom Kaufmann einen *Strich*. Zu diesem Ende hat er die Namen aller vor sich auf den Tisch geschrieben. Der Kaufmann darf alles gewöhnlich benennen; bemerkt er es aber nicht, wenn jemand die Sachen anders nennt, so macht ihm der Jemand einen Strich. Der Kaufmann hat daher ein sehr schwieriges Amt; denn jeder Mitspieler sucht ihm *Rechnungen* anzubringen, und nennt folglich oft mit Fleifs die Karte, *Karte*, die Striche, *Striche* u. s. w. wenn er sieht, dafs der Kaufmann nicht aufmerksam genug ist. Wenn der Kaufmann die kompletten Spiele durchgesehn hat, und jeder, der es nicht komplet hat, dafür bestraft worden ist, so gehts auch an die Bezahlungen der Rechnungen. Der Kaufmann giebt jedem so viel Streiche, als er Rechnungen hat, und erhält auch von diesen zurück, was er bey ihnen an Strichen hat.

Auch dieses Spiel erfordert viel Aufmerksamkeit und Besonnenheit; es ist für die Spieler nicht so ganz leicht von den wahren Benennungen der Sachen zu abstrahiren und die *angenommenen* zu gebrauchen, so wie es für den Kaufmann viel Schwierigkeit hat, beym Gespräche durch einander die Fehler zu bemerken.

73. Das Advocatenspiel, und das Parlament.

Die Gesellschaft sitzt im Kreise, und in demselben befindet sich der *Sprecher* oder Anführer des Spiels, der bald diese bald jene Person anredet, fragt u. s. w. Allein die gefragte Person darf bey Strafe eines Pfandes, oder Streichs mit dem Taschentuche, nie selbst antworten; denn jeder hat seinen Nachbar linker Hand zum *Advocaten*, der für ihn antworten muſs oder bey Unterlassung in die Strafe verfällt. Werden von diesem oder jenem Fehler begangen, und der Sprecher merkt es nicht, so ist er eben so schuldig. — Die ganze Sache ist einfach; sehr angenehm und lustig, wenn der Sprecher eine muntere Person ist, die ohne Stocken immer Sprechmaterien bereit hat, unaufhörlich fragt, verlangt, sich erkundigt, scherzt, bald diesen bald jenen beym Namen ruft, auf eine lustige Art anklagt und ihn dadurch zur Antwort reizt; sie verlangt schnelle Aufmerksamkeit und ist daher nützlich wie die vorigen Spiele. Allenfalls kann der Sprecher auch selbst der Advocat einer Person seyn, auch selbst einen Advocaten haben, wenn er sich selbst auf eine lustige Art als Spre-

cher anredet. Fast dasselbe Spiel ist das sogenannte

Parlament. Hier ist einer König, ein anderer Canzler, Secretair, Parlamentsglied u. s. w. Der *Sprecher* ist wieder in der Mitte, handelt aber hier mehr von Staatssachen auf eine komische Art; macht kurze Anträge, ob man sich mit der Pforte alliiren, die Republik anerkennen, den Krieg fortsetzen, eine neue Taxe machen solle oder nicht; er sammelt die Stimmen u. dergl. Jeder antwortet für den andern in fortgesetzter Ordnung, der Canzler für den König u. s. w. Bey diesem Spiele ist in dem Falle noch weit mehr Aufmerksamkeit als bey dem vorigen nöthig, wenn man die genannten Rollen durch Kartenblätter an die schon sitzende Gesellschaft vertheilt; denn nun sitzt der Advocat nicht mehr neben demjenigen, an welchen sich der Sprecher addressirt; der König ist dann vielleicht auf dieser, der Kanzler auf jener Seite des Kreises.

---

74. Die Reise nach Jerusalem.

Die Gesellschaft setzt sich in eine Reihe und vor ihr steht der Erzähler, der im Begriff ist, ihr seine Reise nach Jerusalem zu beschreiben. Vor-

her aber giebt er jedem ein Wort und zwar ein solches, das in seiner Erzählung oft vorkommt als, *Schiff*, *Matrose*, *Seegel*, *Hafen*, *Anker*, *Wind*, *Sturm*, *See*, *Wasser*, *Zwiback*, *Seeräuber*, *Insel*, *Compas*, *Kanonen*, *Seekrankheit*, *Verdeck*, *Tau*, *Maſt*, *Hayfische* u. d. gl. Man kann allenfalls auch jeder Person zwey dergleichen Wörter geben. So oft er nun in seiner Erzählung ein solches Wort gebraucht, muſs diejenige Person, welcher es zugetheilt ist, schnell aufstehen, sich herum drehen und stehn bleiben, bis eine andre zum Umdrehen gebracht wird. Vergiſst oder thut sie es zur Unzeit, so bekommt sie von dem Erzähler entweder einen Schlag mit dem Plumpſack, oder muſs ein Pfand geben. Kommt das Wort *Ierusalem* in der Erzählung vor, so müssen sich *alle* umdrehen bey derselbigen Strafe. Hat der Reisende ſeine Erzählung geendigt, so werden die Pfänder wieder eingelöst.

Meine Herrn und Damen, sie wünschen von mir eine Erzählung meiner Reise nach *Ierusalem*, und ich bin bereit, ihnen diese *Wasserreise*, die ich in einem englischen *Schiffe* machte, zu erzählen. Man kann auch zu Lande nach der schönen Stadt *Ierusalem* reisen: aber zur *See* ists doch bequemer, wenigstens hat man auf der *See* nicht so viel vom Staube auszustehen, und

bekommt man auch die *Seekraukheit*, so ist die nicht so schlimm als die Stöfse, welche man auf übeln Wegen vom Wagen leidet; denn die *Seekraukheit* vergeht bald wieder, aber die Wege bleiben schlecht, bis man zu *Ierusalem* ankommt; erst kurz vor *Ierusalem* werden sie besser. Unser *Schiff* lag im *Hafen* von Portsmouth. Es war ein grofses *Schiff*; ein *Schiff* das viele *Kanonen* führte; das *Ankertau*, meine Herrn, war so dick wie ein Mann. Ich kaufte Proviant, *Zwieback* u. d. gl.; die *Matrosen* lichteten den *Anker*, spannten die *Seegel*, lösten die *Kanonen* zum Abschiede und schrien alle: lebt wohl es geht nach der schönen Stadt — — Wir waren kaum aus den *Hafen*, so wurde mir das Herz schwer; ungern sah ich das Land verschwinden, aber der Gedanke an *Ierusalem* beruhigte mich, auch war eine *See*reise für mich etwas Neues. Das *Wasser* wurde nun nach und nach so grofs, die *See* so weit, dafs ichs nicht mehr übersehen konnte; der *Wind* gieng in den Rücken, blies stark, das *Schiff* flog davon, und ich dachte, wenn das so fort geht, werden wir bald nach *Ierusalem* geblasen seyn. u. s. w. Die Hauptsache bleibt, jene Wörter *recht oft* vorzubringen, damit die Zuhörer fleifsig im Drehen bleiben; übrigens erdichtet man allerhand Vorfälle von Sturm, Verschlagung, Landung auf ei-

ner Insel, von Schiffbruch, Gefechten mit See-
räubern, grofsen Hayfischen u. s. w. Durch
dergleichen Sachen läfst sich die Erzählung auf-
muntern, und ist man geschickt genug, sie ko-
misch zu machen; so werden die Zuhörer zum
Lachen bewogen und vergessen darüber das
Umdrehen.

Dieſes Spiel ist sehr unschuldig und macht
die Jugend fröhlich; es ist mit Lachen und mit
einem Grade von Bewegung verbunden, den der
Erzähler dadurch vergröfsern kann, wenn er die
gegebenen Wörter oft mit einflicht. Es ver-
langt Aufmerksamheit der Zuhörer, um ihre
Wörter nicht zu verhören, und erhält sie da-
durch in steter Spannung. Aber ein geschick-
ter Kinderfreund könnte es mit unter auch nütz-
lich machen. Er kann der Jugend dabey vie-
lerley Begriffe beybringen, wenn er die Sache
nicht blofs zum Spafse macht, sondern sie wie
eine wirkliche Reise behandelt, zur Abwechse-
lung nicht immer zur See, sondern auch zu Lan-
de nach Jerusalem reiset und, was ja ganz un-
verwehrt bleibt, nicht immer Jerusalem sondern
bald Boston, bald Lissabon, Petersburg, Mos-
kau, Kopenhagen zum Ziele der Reise nimmt.
Hierdurch kann dieſes Spiel eines der besten von
den belehrenden Spielen werden. Er mufs dann
nur bey jeder von dergleichen Reifen solche

solche Wörter vertheilen, die sich am häufigsten in die Erzählung verflechten lassen.

---

75 und 76. Das Taubenspiel und Farbenspiel.

Die Gesellschaft sitzt im Kreise und jeder wählt sich den Nahmen irgend einer Getreideart, Gerste, Hafer, Erbsen, Weizen u. s. w. Einer von der Gesellschaft macht den Anfang und spricht schnell: „*Ich lasse meine Tauben fliegen in* — “ hier nennt er eine von den gewählten Sämereyen z. E. *Gerste*! Derjenige, welcher den Namen davon genommen hat, ruft schnell: „*Nein, nicht in Gerste sondern in* — “hier nennt er schnell wieder eine andere Saamenart und bringt so das Spiel auf einen andern, dieser auf einen dritten u. s. w. Wer auf die Art aufgefordert ist und nicht *schnell* antwortet; mit der Antwort gar *ausbleibt*; nicht *dieselbe* Redensart gebraucht oder durch Mangel an Fassung eine Sämerey nennt, die von keinem Gesellschafter gewählt ist, giebt ein Pfand u, s. w.

Das Spiel ist nicht nur unschuldig und lustig sondern auch zweckmäfsig für *Kinder*, die gern

mit den Gedanken herumflattern oder langsamen Kopfs, ich meine nicht schnellschlüssig (resolut) sind; denn es erfordert Aufmerksamkeit, schnelle Schlüssigkeit, rasches Mundwerk nnd stete Gedächtnifshülfe im Behalten der Getreidearten.

Das *Farbenspiel* läuft mit ihm auf eins hinaus, ich darf es daher nur ganz kurz angeben. Jeder hat seine Farbe, wie vorhin eine Getreideart, gewählt. Einer macht den Anfang und spricht: *meine braune Farbe ist eine schöne Farbe, aber nicht die hässliche gelbe!* Der, welcher Gelb hat, fällt gleich ein: *nein, meine Farbe ist eine hübsche Farbe, aber nicht die — — hier nennt er eine andere.* So bringt einer das Sprechen auf den andern. Wer gar nicht, oder nicht gleich antwortet, wer an den Ausdrücken etwas ändert, oder ein Wort ausläfst, gibt ein Pfand, oder erhält von dem im Kreise stehenden Mahler einen Pinselstrich, d. i. einen Streich mit dem Plumpsacke.

---

77. Alle Vögel fliegen.

Ich führe diese kleine lustige Posse hier mit an, weil ich nichts unsittliches und schädliches, aber

wohl Vergnügen und eine kleine Verwendung des Geistes darin finde, die ich mit keinem andern Worte als Geistesschnelligkeit oder schnelle Aufmerksamkeit zu bezeichnen weiſs. Die zahlreiche Kinder-Gesellschaft sezt sich oder steht in einer Reihe und ist äuſserst aufmerksam auf den *Vorspieler*. Dieser steht mit einem gedreheten Tuche vor der Fronte und harangirt sie auf allerley Art, z. B. Meine Herrn, ich bin weit in der Welt herum gewesen, habe viel Länder gesehn, und bin ein starker Naturkündiger geworden, ich weiſs z. Ex. daſs alles was Federn hat fliegt, — Sie müssen freylich alle Bett — und Schreibfederbehältnisse davon ausnehmen. — Aber alle Vögel fliegen! — Hier hebt er seine Hände auf, und alle Zuhörer müssen in dem Augenblicke dasselbe thun, wer es nicht thut, bekommt einen Schlag. — Alle Enten fliegen, alle Hühner fliegen, alle Rebhühner, alle Staaren fliegen. (So nennt er schnell hinter einander her allerley Vögelarten, und bey jeder müssen die Hände von allen zum Zeichen des Fliegens gehoben werden. Aber plözlich nennt er mitten unter den Vögeln irgend etwas, das nicht fliegen kann, z. E. alle Berge fliegen, alle Pferde fliegen. Die Hände sind da einmal im Gange des Auffahrens; daher versehen sich die Kleinen sehr leicht, und lassen Berg und

Pferd mitfliegen. Da sezts denn etwas ab und dieſs macht Gelächter.

78. Der König ist nicht zu Hause.

Einer ist *König*, die Andern sitzen ganz ernsthaft und arbeiten was sie wollen; schreiben, zeichnen, lesen, nähen, stricken u. s. w. Auf einmal ruft seine Majestät, *der König iſt nicht zu Hause.* Da verändert sich plözlich die ganze Scene; man singt und tanzt, lermt, man thut was man will. Aber plötzlich und unvermerkt ruft Jener wieder: *der König ist wieder zu Hause* und im Nu muſs sich jeder an seinen Platz begeben. Der Letzte giebt ein Pfand, Der König entscheidet es, wer seinen Platz zuletzt erreichte. Irrt er sich hierin, so giebt er selbst ein Pfand und ist abgesezt, aber der unschuldig Angeklagte wird König. Wer nach dem Ausrufe des Königs noch einen lauten Ton von sich giebt, oder laut lacht, giebt auch ein Pfand. Der König muſs durchaus jedesmal einen als den *Letzten* angeben oder ein Pfand geben, wenn er es nicht kann.

Dieſes Spiel hat sein Entstehen dem Könige Friedrich II. von Dänemark zu verdanken. Es war ihm oft unangenehm, seine Hofleute in steifer

Hofregel um sich her versammelt zu sehen. Dann rief er wie oben: der König ist nicht zu Hause! und alles überliefs sich seiner natürlichen Munterkeit, bis er des Lermens satt war und durch die andern Worte alle wieder in die Schranken der Ehrfurcht zurück rief. Das Spiel ist unschuldig und gut, es gewährt Fröhlichkeit, einige Bewegung und fordert pünktliche Aufmerksamkeit. Für die kleinere Jugend ist es sehr belustigend, zumal wenn man statt der Pfänder den Plumpsack wählt und den Lezten vom Könige damit verfolgen läfst,

---

79. Das Commandirspiel.

Für kleine Kinder ist dieses Spiel vortrefflich; „man kann, sagt Basedow, von dem es herrührt: Leib und Seele der Kinder dadurch üben, Sachenlehre und Nahmenlehre dadurch erleichtern; die gröfsern Kinder zu Lehrern der kleinen machen; nützliche Anmerkungen auch etwas Sittenlehre einstreuen, und die Jugend dadurch vergnügen. Wenn der Befehlshaber (Kinderfreund, Lehrer) seine Sache versteht: wenn er genug scherzt, genug abwechselt, zuweilen Strafen in Scherz und kleine Belohnungen aus-

theilt, und durch Mäfsigung den Ekel verhütet: so wird dieser lehrreiche Zeitgebrauch die Kinder immer sehr vergnügen, und er ist das beste Mittel, in *fremden und todten Sprachen* den Kindern die zuerst nöthigen Wörter und Redensarten beyzubringen. „ —Ich mögte noch hinzufügen, es ist ein gutes Mittel die Kinder zu *schneller* Aufmerksamkeit, auf das, was um sie her gethan und gesagt wird, zu gewöhnen; auch kann es dazu beytragen, *schnelle* Folgsamkeit leisten zu lernen.

Der Kinderfreund stellt die Kleinen vor sich hin, um sie alle leicht übersehn zu können, und beginnt, sie bald durch Fragen, bald durch Befehle in Thätigkeit zu setzen, z. Exempel: „Gebt Acht! wenn ich sage: wo ist diefs und das? so greift es an. Wo ist der Kopf, die Brust, der Unterleib, die Schenkel, der Hals, die Beine u. s. w. Marschirt! — Halt! — Ah, Carl stand nicht, er soll 2 Plumpsack leiden. Detlef soll sie ihm geben. — Achtung! Streckt vor den rechten Arm, den linken, das rechte Bein, das linke, nun beyde! ha ha ha! das könnt ihr nicht. Bauz da liegt Fritz. — Achtung! — Marschirt — lauft — steht! Wer kann am geschwindesten zum Sitzen kommen? — Emilie war die klügste; sie setzte sich gleich zu Boden. — Bleibt still ihr Mädchen! Ihr Kna-

ben lauft! — Ey Dorchen lief auch. Sie mufs mit den Händen auf dem Rücken stehn, bis ich zehn zähle. — — Ihr alle stellt euch drey bey drey in Haufen, ich will immer nur einen Haufen fragen, um zu sehen, wer von dreyen am ersten antworten kann. Was ist in der Stube schwarz? — Die Tafel, der Hut, meine Schuhe, meine Strümpfe etc. was ist weifs? u. s. w.

Aus diesem Beyspiele, das ich aus des Erfinders Elementarbuche Band I. II. b. oder Seite 104 entlehne, wird man leicht erachten, wie diefs Spiel angestellt werde. Belehrung, Munterkeit, Lachen, Scherz, Bewegung sind hier ganz in der Gewalt des Befehlenden, und das Spiel ist unerschöpflich, wenn er es selbst ist.

---

80. Nachsprechspiele.

Alle Spiele dieser Art verlangen mehr Aufmerksamkeit als Gedächtnifs; denn gewöhnlich ist die kleine Reihe von Sätzen leicht zu behalten und die Ordnung ihrer Verbindung unter einander ist so natürlich und so leicht, dafs das Gedächtnifs wenig Mühe hat; allein beym schnellen Hersprechen ist nichts gewöhnlicher, als dafs

man aus Uebereilung diesen und jenen überspringt oder an die unrechte Stelle setzt. Man sieht in diesem Falle seinen Fehler gleich hinter her ein, ein Zeichen, daſs die Schuld nicht am Gedächtnisse, sondern an der Aufmersamkeit lag, und daſs diese hierbey mehr in Anspruch kommt als jenes, Daher ordne ich diese Spiele unter die Aufmerksamkeit. Die Formeln derselben, welche oft ziemlich lang sind, werden Stück oder Satzweise in der Gesellschaft nachgesprochen, so oft ein Satz im Kreise herum von jedem nachgesprochen ist, sezt der Anfänger einen neuen hinzu, als: *Ich verkaufe meine Perrucke;* — *ich verkaufe die Ratte, die meine Perrucke zernagte;* — *ich verkaufe die Katze, welche die Ratte fraſs die meine Perrucke zernagte.* — *ich verkaufe den Hund der die Katze biſs, welche die Ratte fraſs, die meine Perrucke zernagte.* — *ich verkaufe den Stock, welcher den Hund schlug, der die Katze biſs, welche die Ratte fraſs, die meine Perrucke zernagte* u. s. w., wird in der Folge noch das *Feuer*, das den Stock verbrannte und das *Wasser* verkauft, welches das Feuer löschte. Das Nachsprechen muſs schnell, mit denselben Worten, in eben der Ordnung, ohne das geringste Stocken geschehen, sonst werden Pfänder bezahlt oder der Plumpsack spielt seine Rolle, den jeder für seinen Nachbar bereit

hält. Dergleichen Spiele haben gemeiniglich viel Lustiges. Formeln der Art kann jeder leicht komponiren. Bekannt sind die: *Wenn mancher Mann wüſste etc.* und die: *der Herr schickt einst den Jochen aus etc.* und die: *Es kam einst eine Maus in unser Kornhaus.*

Eine andre Gattung dieser Nachsprechspiele ist mehr für die Uebung der Sprachorgane gemacht. Es giebt davon eine groſse Menge, jede Provinz hat dergleichen; aber die meisten sind schlecht, theils als bloſse Sylbenkomposition ohne Verstand, theils weil sie mit Fleiſs so gemacht sind, daſs durch das Versehn in der Ausspra-che schmutzige Ausdrücke entstehen. Ist dieſs vermieden, so haben dergleichen kleine Formeln, die man mehrmals hinter einander sagt und bey denen man die Fehler ebenfalls auf irgend eine Art bestraft, den Nutzen, daſs sie die Sprachorgane üben und auf einige Minuten lustige Unterhaltung gewähren. Bloſs als Beyspiele, eben nicht als Muster mögen folgende gelten: *Der Metzger wetzt das Metzgermesser; — Sechs und sechzig Schock Sächsische Schuhzwecken; — Der Sperber fragt was machst du Wachtel? Was fragst du Sperber sprach die Wachtel? — Le ris tenta le rat; le rat tenté tâta le ris.*

b Einsame Spiele.

81. Das Ringelspiel
oder
Nürnberger Tant.

Dieſs ziemlich allgemein bekannte Spiel, verlangt nur Nachdenken, wenn man es noch nicht kann und den Versuch macht die Ringe auf- und ab zu spielen; so bald man aber die ganz leichten Regeln des Spiels kennt, wird es bloſs zum Spiele der Aufmerksamkeit und übt diese, so wie die Finger, und besonders dann, wenn man sich eine kaum hinreichende Zeit setzt, in der die Ringe herab und heraufgespielt werden sollen. Es ergiebt sich daraus, daſs es nur von geringem Gehalte, allenfalls nur ein Spiel für kranke Kinder sey, denen es erlaubt ist die Zeit zu vertreiben, weil sie dieselbe mit nichts ausfüllen können. Nur in dieser Rücksicht folgende Beschreibung nach Zeichnung 15. — A ist eine von Draht gebogene, vorn geschlossene, ohne den Handgriff 7 Zoll lange, Gabel; B ein Blech mit 7 Löchern durch welche 7 Stifte herauf treten, die unten mit Köpfen versehen, und oben zu Oehren umgebogen sind. Jedes Oehr hält einen Ring von einem Zoll Weite; übrigens sind die Ringe und Stifte auf eine Art mit einander verschlungen, die man am be-

sten aus der Zeichnung sehen kann. Das Spiel besteht darin, die Ringe so auf die Gabel zu bringen, das zugleich alle Stifte von unten mitten durch die Gabel heraus treten und ein Sy-stem bilden, wie es in C gezeichnet ist; ferner die Ringe auch wieder herabzuspielen. Beydes läfst sich durch Befolgung *einer* Regel zu Stande bringen, und die heifst: Es kann kein Ring herauf oder herunter gespielt werden, es sey denn, dafs nur noch *ein einziger* vor ihm auf der Gabel ist. Nur die beyden ersten Ringe 1 und 2 machen davon eine Ausnahme, denn man kann sie jederzeit von unten durch die Gabel hinaufstecken und dann über ihren Schnabel ziehen. Um also den dritten herauf zu bringen, müssen erst 1 und 2 herauf gesteckt, und 1 wieder herunter geworfen werden, dann kann man 3 von unten her durch die Gabel stecken und über den Schnabel ziehen. Oder will man den 7ten hinaufspielen, so müssen erst 1, 2, 3, 4, 5, 6 hinauf und dann 5, 4, 3, 2 und 1 herabgespielt werden ehe man 7 hinauf bringen kann.

Einen Ring auf die Gabel bringen, heifst ihn von unten her durch den Spalt der Gabelstecken, oben horizontal darauf legen, bis an den Schnabel vorziehen und den Schnabel durchstecken. Einen Ring abwerfen heifst, das Gegentheil thun.

Man nehme die Gabel in die linke Hand, fasse damit zugleich den Schwanz des Blechs B, halte dieses unter die Gabel, die Ringe nach oben, und verfahre mit Aufstecken und abwerfen wie folget. a bedeutet *aufstecken*, b *abwerfen*.

1,2 a. 1 b. 3 a. 1 a. 1,2 b. 4 a. 1,2 a. 1 b. 3 b. 1 a. 1,2 b. 5 a. 1,2 a. 1 b. 3 a. 1 a. 1,2 b. 4 b. 1,2 a. 1 b. 3 b. 1 a. 1,2 b. 6 a. 1,2 a. 1 b. 3 a. 1 a 1,2 b. 4 a. 1,2 a. 1 a. 3 b. 1 b. 1,2 b. 5 b. 1,2 a. 1 b. 3 a. 1 a. 1,2 b. 4 b. 1,2 a. 1 b. 3 b. 1 a. 1,2 b. 7 a. (Hiermit sind die beyden ersten Ringe hinaufgespielt nämlich 7 und 6.) 1,2 a. 1 b. 3 a. 1 a. 1,2 b. 4 a. 1,2 a. 1 b. 3 b. 1 a. 1,2 b. 5 a. 1,2 a. 1 b. 3 a. 1 a. Jezt hat der Spieler alle 7 oben. Auf folgende Art spielt er sie wieder ab. 1 b. 3 b. 1 a. 1,2 b. 5 b. 1,2 a. 1 b. 3 a. 1 a. 1,2 b. 4 b. 1,2 a. 1 b. 3 b. 1 a. 1,2 b. 7 b. (Jezt ist ein Ring herunter.) 1,2 a. 1 b. 3 a. 1 a. 1,2 b. 4 a. 1,2 a. 1 b. 3b. 1a. 1,2b. 5 a. 1,2 a 1 b. 3a. 1 a. 1,2 b. 4 b. 1,2 a. 1 b. 3 b. 1 a. 1,2 b. 6 b. 1,2 a. 1 b. 3 a. 1 a. 1,2 b. 4 a. 1.2 a. 1 b. 3 b. 1 a. 1,2 b. 5 b. 1,2 a. 1 b. 3 a. 1 a. 1,2 b. 4 b. 1,2 a. 1 b. 3 b. 1 a. 1,2 b. Hiermit sind die Rin-

gewieder abgespielt. Der Anfänger lasse sich diefs vorlesen und verfahre mit den Ringen darnach, so wird er gewifs nicht fehl gehen.

Hat das Instrument 7 Ringe, so spielt sie der Geübte in 3 und 1/2 Minute auf und ab. Zu 9 Ringen braucht er 10 bis 12 Minuten, zu 20 Ringen würde er, nach darüber angestellten Berechnungen, über 64 Tage, zu 30 Ringen schon über 2760 Jahre, und zu 50 Ringen mehrere Millionen Jahre gebrauchen. Das Spiel ist sehr alt; schon Cardanus redet davon in seinem Werke *de Subtilitate*. Eine eigene Abhandlung schrieb Wallis darüber in seiner grofsen Algebra. Oxforter Fol. Ausgabe Cap. III. f. 472.

C. Spiele des Gedächtnisses.

Das Gedächtnifs hat hier hauptsächlich nur die Rolle der Reminiscenz, weil es bey diesen Spielen mehr darauf angelegt ist, schon gehabte Begriffe wieder zurück zu rufen, als neue einzuprägen, Hierdurch eignen sich die hierher gehörigen Spiele zur Wiederholung wissenschaftlicher Kenntnisse, und daher kommt es eben, dafs fast alle wissenschaftlichen Spiele zu dieser Ordnung gehören. Man hat neuern Erziehern, als

Erfindern solcher Spiele, oft den Vorwurf gemacht, als wollten sie Wissenschaften zu Spielen herabwürdigen und Wissenschaften durch Spiel beybringen. Allein wissenschaftliche Kenntnisse mit jungen Lehrlingen aufser den Lehrstunden unter gewissen Umständen im Spiel wieder holen, heifst wohl nicht mit Wissenschaften spielen und sie herabwürdigen; sondern sich mit den Wissenschaften an Zeit, Ort, Umstände und Jugend anschmiegen; und wenn Spiele der Art schon die Kenntnifs wissenschaftlicher Gegenstände voraussetzen, so kann man ja nicht den Zweck haben, diese zu lehren, sondern nur gelegentlich zu *wiederholen*. Wer über das Wiederholen etwas nachgedacht und gefunden hat, dafs dieses Wiederkäuen schon gehabter, von aller Neuheit entblöfster Begriffe dem Menschlichen Geiste, aber besonders der Jugend wiederstehend ist, der wird in guten Spielen der Art nichts Anstöfsiges finden. Wissenschaftliche Spiele sind überdem nichts weniger als Erfindungen der neuen Erzieher; schon mit dem sechzehnten Jahrhundert findet man Geographische, Heraldische, Mathematische, Historische, sogar Juristische Spiele, wie man aus Clodii Bibliotheca lusoria sehn kann. Alle Spiele dieser Ordnung sind *gesellschaftliche*.

82. Das Reisespiel.

Dieses geographische Spiel rührt von Herrn Campe her, der es in das siebente Bändchen seiner Kinderbibliothek einrückte. Hier ist die Beschreibung mit des Erfinders eigenen Worten und den nöthigen Einschaltungen:

„Einer von uns stellt immer den *Wandersmann* vor, dieser verläfst das Zimmer, holt sich Hut und Stock" — Kindern macht es noch mehr Vergnügen, wenn man sie sich ganz vermummen läfst — „geht dann an die Thür und ruft:

Holla! Holla! macht auf die Thür!

dann antwortet einer von uns, der den Hausvater vorstellt, indefs wir alle hier am Tische sizzen:

Wer bist du denn und was begehrst du hier?

darauf erwiedert der Wandersmann;

Ich bin ein Wandersmann und bitt' um Nachtquartier.

Und der Hausvater antwortet:

Herein, herein, du Wandersmann!
geöffnet ist die Thür;
doch willst du übernachten hier,
so sag uns erst dein Sprüchlein an.

Nun mufs der Wandersmann sich auf irgend einen Denkspruch, auf ein Paar hübsche Verse

gefafst gemacht haben. Die sagt er dann; und dann spricht der Hausvater wieder:

Dein Sprüchlein ist gar hübsch und fein;
komm denn und nimm dein Plätzchen ein.

Da kommt denn der Wandersmann völlig herein und setzt sich neben uns an den Tisch; und der Hausvater fährt fort:

Beschreib uns nun, o Wandersmann,
die Reise, die du jetzt gethan,
vom Anfang' an.

Der Wandersmann erzählt hierauf die ganze Route seiner (eingebildeten) Reise; nimmt die vorzüglichsten Städte, über die er gekommen ist, die Ströme und Meere, über die er schiffen mufste, und die merkwürdigsten Gebirge, über welche, oder zwischen denen hindurch ihn sein Weg führte (und zwar blofs den Nahmen nach). Man setzt dabey voraus, dafs er immer den geraden Weg genommen habe, und er mufs sich daher hüten, in seinen Weg einen Ort zu bringen, den er, wenn er die Reise wirklich gethan hätte, nicht auch in der That hätte berühren müssen.

Da bey dergleichen Beschreibungen Beyspiele immer nöthig sind, so schalte ich hier gleich eine solche Reiseroute des Verfassers selbst ein: Ich reiste von Hamburg nach Drontheim, Nämlich zu Schiffe auf der Elbe bey Staade, Glück-

stadt, Ritzebüttel weg in die Nordsee, neben Helgoland vorbey. Rechts liefsen wir die Küste von Schlefswig und Jütland und fegelten nach Norden bis Bergen. Von hier giengs ziemlich beschwerlich bis Drontheim.

„Ist so die Reiseroute angegeben, so spricht der Hausvater abermals zu ihm“:

Was sahst du denn o Wandersmann,
was man bey uns nicht sehen kann?

„Jetzt kommt denn allerley Merkwürdiges von den Städten, Gegenden, durch die sein Weg ihn geführt hat, und jeder von uns giebt acht, dafs er auch nichts Unwahres in seine Erzählung einmischt.“

Dergleichen Merkwürdigkeiten waren: der Mangel an Trinkwasser und die Cysternen zu Glückstadt, die sechs Baken und eine Blüse zwischen Ritzebüttel und der Insel Neuenwerke; der Haven Kuxhaven bey Ritzebüttel, die Insel Helgoland; die Heringszüge an der Küste von Bergen; die Stadt Bergen; der fürchterlich rauhe Weg zwischen Bergen und Drontheim nebst der Gestalt des Landes; das Gebirge Kölen mit den sogenannten Bergstuben oder Ruhehäusern zur Bequemlichkeit der Reisenden, und endlich die Stadt Drontheim. Alle diese Gegenstände wurden im nöthigen Falle beschrieben und er-

klärt, woran die Zuhörer oft gesprächsweise Theil nahmen.

Sind diese Merkwürdigkeiten erzählt, so fragt der Hausvater von neuem:

„Welch Clima, welch Gewächs und welche Sitten
landst du an jedem Ort', durch den dein Fuls geschritten.

(Hier erzählt der Wanderer im vorliegenden Falle von der Sanftheit des Climas an der Norwegischen Küste und giebt die Ursachen davon an, dann von der strengern Kälte im Innern, auf den hohen Gebirgen; von den Schneeschuhen, womit die Normänner über diese Schneegebirge laufen; von dortigen Schneelawinen; von der Norwegischen Mode, Bärte zu tragen, und von den Produkten unter allerley erläuternden Bemerkungen.)

„Hat der Wanderer auf alle diese Fragen richtig geantwortet, so sagt endlich der Hausvater zu ihm:

Hab' Dank, hab' Dank, du guter Mann,
für das was du gesagt.
Bleib' bey uns bis es wieder tagt,
und — nimm diefs Schüfslein an.

Hierbey übergiebt der Hausvater dem Reisenden einige Früchte, die zum Behufe des Spieles herbey geschafft sind. Bringt er aber im

Gegentheil etwas Falsches in seine Erzählung, z. Ex. einen falschen Ort, der auf *dem* Wege nicht liegt, oder ein Produkt, das in dem Lande nicht wächst, läfst er z. E. in Norwegen Kokosnüsse wachsen, so fällt die ganze Gesellschaft mit zusammengedreheten Schnupftüchern über ihn her und jagt ihn mit den Worten zur Thür hinaus:

Fort, fort mit dir, du böser Gast;
dieweil du uns beflunkert hast!

Erwachsene Mitspieler flunkern den Kleinen zu Gefallen, weil ihnen dergleichen Auftritte Freude machen, schon dann und wann mit Fleifs einmal.

Eben dasselbe Schicksal hat der Gast, wenn er auf die Fragen nichts zu sagen weifs; da verjagt man ihn mit den Worten:

Fort, fort mit dir du stummer Gast;
dieweil du nichts bemerket hast.

Unter den belehrenden Spielen nimmt dieses einen vorzüglichen Platz ein; Erwachsene erhalten dadurch Gelegenheit, mit der Jugend allerley Geographische, Physische und Historische Kenntnisse zu wiederholen, und die Kleinen Anlafs, das nicht nur wieder ins Gedächtnifs zurück zu rufen, was sie hier und da gelernt haben, sondern es auch auf eine neue Art einzukleiden und sich im mündlichen Ausdrucke zu üben Auf die-

ses letzte setzte ich vorzüglich viel. Was nun aber das Kleid betrifft, worin hier Unterricht als Spiel erscheint: so ist es mir fast etwas zu leicht übergeworfen; denn es besteht blofs in dem Hereinkommen als Fremder, in den gereimten Fragen, den Plumpsäcken und einem kleinen Schmause. Die Hauptsache bleibt doch immer nur Erzählun, und die Fröhlichkeit und Lustbarkeit wird hauptsächlich nur durch den Ton der Gesellschaft und den des Erzählers befördert; bleibt dieser Leztere zumal immer nur bey allgemeinen geographischen Angaben stehen, weifs er nicht so ins Einzelne zu gehen, als wenn er die Reise wirklich gemacht hätte, hat er nicht die Kunst, lebhaft und anschaulich zu beschreiben und ein Späfschen mit unter zu machen: so fällt die Sache ins Langweilige. Dagegen weifs ich hier keinen Rath, als dafs sich Jeder einzelne Stellen aus guten Reisebeschreibungen ganz zu eigen mache, und hierauf seine Erzählung gründe.

Um die Einkleidung für kleine Zuhörer noch spielähnlicher zu machen, rathe ich zur gänzlichen Verkleidung des Wanderers; sie kann zur Belebung des Spiels dienen.

Ferner wäre es vielleicht gut, dafs man es den Zuhörern, den Hausvater ausgenommen, zur Pflicht machte, auf die Art des Vortrags zu achten, und dem Reisenden bey einem bemerk-

ten argen Sprachfehler durch den Zuruf aufmerksam zu machen.

Ey holt doch die Grammatik her
Der Herr setzt Wörter in die Quer!

Jetzt würde der Fehler in Prosa berichtiget und hinzugesetzt

Heraus heraus mit einem Pfand,
denn Wörter sind bey uns kein Tant.

Der Reisende und der Hausvater im Gegentheile müfsten zugleich darauf Achtung geben, dafs die Herren Censoren jedesmal ohne Ausnahme, jeder ein Pfand gäben, wenn sie einen Sprachfehler oder ein unedles Wort durchschliefsen, ohne es durch den obigen Vers anzukündigen. Alle Pfänder würden am Ende des Spiels eingelöst. Hierdurch, glaube ich, könnte das Spiel mehr Spiel und zugleich mehr Belehrung werden.

83. Das Geographische Kartenspiel.

Ich darf bey diesem Spiele nicht umständlich seyn; denn diejenigen, welche es gebrauchen wollen, müssen es doch kaufen, und da erhalten sie mit den Karten zugleich eine vollständige Beschreibung.

Die drey hundert kleinen Karten dieses Spiels betreffen blofs Deutschland in seinen 10 Kreisen und Nebenländern. Den Unterschied der Farben im gewöhnlichen Kartenspiele machen hier die Kreise und die Nebenländer Böhmen, Mähren, Schlesien, Lausiz werden auch als ein Kreis angesehen. Die Karten sind bey jedem Kreise folgende;

1. *Kreiskarte* (Daus) auf ihr steht ein Verzeichnifs der Kreisländer.

2. *Kreis Produktencharte* (König) nennt die Hauptproducte

3, eine *Stromkarte* (Dame) enthält die Beschreibung eines Stromes, indem sie den Ursprung, Gang, Ausfluls und seine Nebenflüsse anzeigt. (Es sind aber nur 6 dergleichen Karten im Spiele, diefs scheint mir Fehlerhaft. Der Verfasser hätte die Haupt- und Nebenflüsse und Seen *jedes* Kreises auf einem Blatt anzeigen und so 11 *Gewässerkarten* ins Spiel bringen sollen.

Ferner vermisse ich als vierte die *Bodenkarte*, welche die Beschaffenheit des Bodens, die Gebirge und Berge, Haiden und Waldungen etc, und Kultur hätte anzeigen können.

4, 5, 6 u. s. w. folgen nun die merkwürdigsten Städte, jedes Kreises. Die vorzüglichste ist mit Nro. I, die folgende mit II und so fort bezeichnet, so dafs beym Spielen Nro. I

alle folgende sticht. Auf jeder dieser Stadtkarten ist angezeigt, ob die genannte Stadt eine Haupt-Residenz-Handels-oder Flufsstadt, eine Festung, eine Universität sey; sie zeigt die Zahl der Einwohner, die Beschaffenheit und einige Merkwürdigkeiten.

Endlich gehört zu dem Spiele noch eine Landkarte; ein blofser Umrifs von Deutschland, der nichts enthält, als die Kreisgränzen, Flüsse und Städte, doch ohne alle Namen.

Man nimmt nur so viel Kreise als Mitspieler da sind, und von den Kreisen die Karten 1, 2, 3, als *Daus*, *König*, *Dame*, und so viel Städte als den Mitspielern durch den Geographischen Unterricht bekannt sind, also 10, 12, 20 und mehr. Alle diese ausgewählten Farben mischt und giebt man, jedem Spieler 6, die andern werden zum Abnehmen hingelegt, die oberste davon wird aber aufgeschlagen, und dadurch alles zum Trumpf gemacht, was zu ihrem Kreise gehört; ist z. Exempel die umgeschlagene Karte *Schweinfurt*; so sind alle Karten des fränkischen Kreises Trumpf.

Ehe es noch zum Ausspielen kommt, mustert jeder seine Karten; hat er 4 Städte, die sich in einer oder mehr Rücksichten gleichen, z. Exempel 4 Städte, die darin übereinkommen, dafs sie Manufacturstädte, Handelsstädte oder Flufs-

städte, Festungen oder Universitäten u. s. w. sind, welches ihm die Karten anzeigen: so sagt er: ich melde 4 Universitäten oder u. s. w. eben so kann er vier Kreiskarten u. s. w. melden. Oft kommen die Städte in doppelter, drey, vier, und fünffacher Rücksicht überein, dann sagt er, ich melde doppelt, dreyfach u. s. w. Dafür schreibt ihn der Vorsteher des Spiels ein, zwey, drey Augen gut. — Hierauf wird von der Vorhand ausgespielt, die andern müssen von derselben Farbe bedienen, wenn sie davon haben, sonst dürfen sie auch mit Trumpf stechen. Nach jedem Stiche wird abgenommen, und man kann von neuem melden, doch keine der vorigen Städte in derselben Qualität. Dann wird wieder ausgespielt, und so fort, bis der liegende Haufen vergriffen ist.

Hierauf zählt jeder die Karten der Stiche, die er gewonnen hat, und jede wird mit einem Auge in der Rechnung gut geschrieben. Ist dieſs geschehen, so geht das examiniren an. Man muſs die Städte und Flüsse, welche die Karten enthalten, auf der Landkarte zeigen, ohne erst lange zu suchen; fehlt man, so wird ein Auge *abgeschrieben*, und derjenige von den Mitspielern, welcher zurecht weist, erhält *eins gut*. Endlich nimmt der Vorsteher den Spielern die Stiche ab, und da ist jeder verbunden

von den Städten, die in seinen Stichen waren, das Merkwürdigste zu sagen. Kann er gar nichts vorbringen, oder sagt er etwas Unrichtiges; so wird ihm ein Auge ab und *dem* gut geschrieben, der ihm aushilft. Am Ende wird jedem die Rechnung gemacht, und derjenige, welcher die meisten Augen hat, gewinnt den Preis, der in eingesetzten Marken oder Obst und dergleichen besteht. Man kann auch mit denselben Karten L'Hombre, Quadrille oder noch besser Treset spielen.

Wenn man dieſs Spiel mit der Jugend vornehmen will, so muſs die Geographie von Deutschland von ihr schon bis zu einem mäſsigen Grade gefaſst seyn, sonst läſst sichs nicht spielen. Sie würde sehr bald die Karte wegwerfen, wenn sie das Spiel unaufhörlich daran erinnerte, daſs sie nichts wüſste. Hieraus ergiebt sich die Absicht des würdigen Verfassers, des Hrn. Campe, von selbst, nämlich die, daſs er es nicht zur Erlernung oder zum Unterricht in der Geographie gemacht hat, sondern bloſs zur gelegentlichen *Wiederholung* in müſsigen Stunden nach Tische. Kenntnisse lassen sich schwerer erspielen als erarbeiten. Dieſs sage ich zum Troste derjenigen Herren, die ohne alle pädagogische Einsicht, die wahrhaftig nicht bloſs durch *Lesen* erworben wird, Pädagogik beurtheilen

wollen. Ich selbst habe lange ein Vorurtheil gegen dieſs Spiel gehabt; nach gründlicher Prüfung, die ich nach achtzehnjährigem Unterrichte wohl anstellen konnte, habe ich aber gefunden, daſs es vortrefflich sey, ob ich gleich damit nicht gesagt haben will, daſs man Geographie überall nicht besser repetiren könne. Die Vortheile dieses Spiels sind kurz diese: Eine Menge von geographischen Notizen geht den Kindern nach und nach durch die Hände, die Lage von vielen Städten wird bey jedem Spiele mit Schnelligkeit angezeigt; durch das ganze Spiel hindurch werden beym *melden* mancherley Aehnlichkeiten der Städte verglichen, und am Ende die Merkwürdigkeiten jeder Stadt, die diesmal mit ins Spiel aufgenommen ist, rekapitulirt. Alles dieſs ist mit Gewinn an Augen verbunden, ohne welche das Spiel nicht gewonnen werden kann. Daher entsteht für Kinder ein starker Reiz, in den Inhalt der Karten, so wie sie in die Hände kommen, sogleich einzudringen und die darauf enthaltenen Data zu fassen, d. i. Geographie zu repetiren. Der Vorsteher muſs aber Geographie verstehen.

Möchte doch Herr Campe den Gehalt der dazu gehörigen Karten noch weiter vervollkommnen, hierin lieſse sich noch sehr viel thun —. Ferner ist das äuſsere der Blätter sehr elend. Mit

Karten von *solchem* Papier läfst sich fast nicht spielen; es müfste wirkliches Kartenpapier dazu genommen und das Format der Karten dazu gewählt werden. — Es giebt noch viel dergleichen Spiele von sehr verschiedenem Werthe, hier mag es genug seyn, dafs beste angeführt zu haben, wonach jeder Lehrer, der Lust dazu hat, sich das Materiale zu Spielen über jedes Land selbst verfertigen kann. Zum Beschluss noch folgende Anzeige von neuern dergleichen Spielen, jedoch ohne für ihren Werth zu haften.

1, Anleitung zu einem Geographischen Kartenspiele über die Schweiz in Tabellen. Zürich. 1785.

2. Geograph. Zeitvertreib nebst 80 geograph. Spielkarten. Stuttgard. 1787. 8 Ggr.

3. Geograph. Spiel für Kinder von 6 bis 9 Jahren, enthaltend eine Kenntnifs der Karte von Europa. Bremen bey Cramer 1786. 8 Ggr. ist wenig werth.

4. Geograph. Spiel für Kinder Prefsburg bey Löwe 1785. 1 Rthl. 16 Ggr.

5. Etwas zur mathematischen und natürlichen Geographie in Form eines Spiels für Kinder. Bremen 1780.

6. Rufsland ein geograph. Kartenspiel. Riga bey Hartknoch. 16 Ggr.

7, Historisch geogr. Kartenspiel von Bayern, und der Oberpfalz von V. Ball. München 1782. 12mo.

8. I. H. Meynier Deutschland, oder der reisende Kaufmann, ein u. s. w. — mit 50 Kreis- und Städte-Karten. Nürnb. Bieling. 1797. 12.

9. Europäisch Geographisches Würfelspiel. Nürnberg. Raspe. 1798. Illum. 8 Ggr.

84. Historisch - Chronologisches Spiel.

Dieses Spiel rühret von Herrn *P. F. Catel in* Berlin her, der es 1791 durch eigenen Verlag bekannt machte. Ich darf nur eine kurze Anzeige davon geben, denn wer es spielen will, mufs es selbst kaufen; doch soll sie so vollständig seyn, dafs jeder selbst ein Spiel danach machen kann.

Der Verfasser hat auf 40 Kartenblätter die Nahmen der merkwürdigsten Personen aus der alten und neuen Geschichte gesezt. Für die ersten unbekanntern beyden Iahrtausende sind nur zwey Blätter bestimmt. Vom Jahr 2000 an bis zu uns, hat jedes von den 38 Jahrhunderten seine *Karte*. Jede Karte hat die Nahmen von 12 der *berühmtesten Personen* aus einem Jahrhundert. Die Jahrhunderte sind in 3 *Menschenalter* getheilt, und darnach die Karten in 3 *Columnen* über einander, welche durch Linien getrennt sind. In jeder *Columne* stehn 4 berühmte *Nahmen* von Personen, die in *demselben* Drittheile des Jahrhunderts lebten. Jede Karte hat oben das *Iahr der Welt*, und im nöthigen Falle die Zahl des Jahrhunderts nach Christi Geburt. Hier ist eine solche Karte zum Beyspiel.

4 F. Wilh. I.	12 Marlbo- rough	10 Ludwig XV.	7 Catha- rina I.
8 Schah- Nad	9 Friedr. II.	3 Maria Theres	5 Georg III.
1 Catha- rina II.	2 Joseph II.	6 Ludwig XVI.	11 F. Wilh. II.

Das ganze Spiel enthält folglich 480 berühmte Nahmen. Diese sind nach alphabetischer Ordnung in einem zum Spiele gehörigen *Buche* historisch kurz erläutert, um im nöthigen Falle nachschlagen zu können. Zum Spiel gehören ferner noch 40 *andere Karten*, auf denen blofs die Jahrzahlen der Jahrhunderte stehn, und endlich noch 12 Blätter, die mit den Zahlen 1. 2. bis 12 bezeichnet sind.

Die *Nahmenblätter* werden gemischt, und gebraucht, wie bey einem Zahlenlotto. Man theilt sie der Gesellschaft aus, und für jedes Blatt bezahlt die Person 4 Marken in den Pot. Jeder legt die Karten offen vor sich auf den Tisch nach chronologischer Folge.

Die Ziehung beginnt. Man mischt die andern Blätter mit den *Zahlen* der Jahrhunderte und zieht 10 heraus, Jeder Spieler sieht sogleich

nach, ob er von den gezogenen Jahrhunderten eines unter seinen Blättern habe; er nimmt es heraus und legt die übrigen Karten indefs beyseite, so dafs nur die zehn gezogenen Blätter auf dem Tische bleiben. Jetzt kommt es zur 1*ten* Ziehung. Man mischt nämlich die Blätter mit den 12 Zahlen und zieht 4 davon aus. Da jeder Name auf den Karten mit einer darübergesetzten Zahl bezeichnet ist, so werden durch diese Ziehung die Namen selbst bestimmt. Stehen sie als gleichzeitige Personen in *einer* Columne neben einander, so hat man eine *Quaterne*; sind 3 oder nur 2 davon in einer Columne, einer *Terne* oder nur eine *Ambe*; fallen sie vereinzelt, so hat man *einfache Auszüge*. Jezt werden die Personen der Reihe nach aufgefordert, von ihren berühmten Namen etwas zu erzählen, und hiernach richtet sich der Gewinn. Wer eine Quaterne hat, und weifs von allen 4 Personen etwas vorzubringen, bekommt die Quaterne in 30 Marken aus dem Pot bezahlt; kann er nur von 3, 2 oder gar von einer Person erzählen, so erhält er rücksichtlich die Terne mit 14, die Ambe mit 8 oder den Auszug mit 2. Der Name, von dem man nichts weifs, wird als nicht gezogen angesehen, und man gibt Strafe dafür in den Pot. Wer folglich gewinnen will, mufs sich mit der Geschichte der

aufgenommenen Personen bekannt machen und sie zu behalten suchen.

Die Erfindung ist gut ersonnen; sie kleidet nützliche Kenntnisse auf eine geschikte Art in das Gewand eines Spiels. Aber es kann nur von jungen Leuten gespielt werden, die 1) den historischen Cursus schon vollendet haben und dann das alphabetische Namenregister zur Wiederholung durchlaufen. Kinder, die bey diesen anfangen und historische Namen und Facta behalten sollen, ohne historische Vorkenntnifs und Uebersicht, füllen ihren Kopf mit dunkeln Begriffen und falschen Vorstellungen an; und fahren überhaupt beym Spiel zu kurz, woran sie doch nicht Schuld sind. 2) Nur von solchen, die nach gleicher oder sehr ähnlicher Methode der Zeitrechnung unterrichtet sind, sonst möchten leicht Verwirrungen entstehen. Kurz, wenn man für wissenschaftliche Spiele überhaupt gestimmt ist, so lasse man hier Kinder von ziemlich gleichmäfsigen historischen Kenntnissen, die einerley Unterricht gehabt haben, zusammen spielen; oder noch besser, verfertige sich nach dem vorgetragenen Cursus der Geschichte selbst ein Spiel nach dem Modelle des obigen.

85. Regentenspiel.

Man schreibt die Namen der *Regenten*, ihrer *Gemahlinnen* und ihrer *Residenzen* einzeln auf Stückchen Kartenblätter oder Pappdeckel, die nicht gröfser als ein Dominostein sind; vertheilt sie, und läfst Domino damit spielen. Da legt einer den *König* von England auf; wer die *Königin* hat legt sie daran, dann folgt der dritte mit der *Residenz*. Wer die Residenz hat, fährt jedesmal fort, wieder einen neuen König anzulegen. Wer alle drey besitzt, legt gleich alle drey hintereinander hin, u. s. w. Wer zuerst mit seinen Kärtchen zu Ende ist, erhält von jedem Mitspieler so viel Mandeln, Rosinen und dergl als er noch Karten in Händen hat.

Diefs Spiel ist im Buchladen zu haben *). Für die kleine Jugend ist es nicht, denn was soll die mit der Regentenliste, ehe sie weifs, was ein Regent ist. Die Erwachsenern können es bisweilen mit Vortheil gebrauchen, wenn sie sonst nicht, wie ich sehr fürchte, mehr Geschmack an den Mandeln und Rosinen als an den Namen finden. Knaben sollten hier lieber den Plumpsack zur Hülfe nehmen, und den, welcher zuerst fertig wird, berechtigen, seinen

*) Es erschien bey Schöps in Zittau ohne Jahr, damit es neu bleibe.

Mitspielern so viel Streiche zu geben, als sie noch Blätter in Händen haben. Wem das Spiel Bedürfnifs ist, der wird es leicht nach der neuesten Einrichtung, die der Tod an den Höfen veranstaltet hat, verfertigen können.

---

§6. Physikalisches Kartenspiel. *)

Ein Erwachsener von der Gesellschaft ist Aufseher, dieser mischt und vertheilt die Karten, deren diefs Spiel 40 im Zwölftelformat hat. Auf denselben stehen allerley Fragen aus der Physik; namentlich handeln 7 Blätter von den Körpern überhaupt und ihren Eigenschaften 4 vom Feuer, 2 vom Lichte, 3 von der Luft, 3 von dem Wasser u. s. w. von der Elektricität, dem Magnete, von dem Weltgebäude, von den Körpern auf der Erde und von den Lufterscheinungen. Jede Karte ist beziefert und hat 6 *Fragen*, die *Antworten* stehn zum Nothbedarf in einem kleinen dazu gehörigen Büchelchen, oft noch durch Anmerkungen erläutert. Der Aufseher theilt jedem seiner Gesellschaft ein Kartenblatt zu, und giebt ihn 15 Marken in den

---

*) — zur angenehmen und nützlichen Unterhaltung für Kinder. Quedlinburg bey Ernst. 1792, 12½ Bg. 12 gr.

Kauf. Auf dem Tische steht die Kasse mit Marken. Ist dieſs so veranstaltet, so nimmt er das Büchelchen zur Hand, läſst sich die Nummern der Karten der Reihe nach sagen und die darauf-stehenden Fragen frisch weg beantworten. Wer das kann, bekommt die Zahl von Marken als *Gewinnst*, welche im Buche notirt steht, oder giebt im entgegengesetzten Falle die ebenfalls bestimmte *Strafe*. Sind die Blätter durchgefragt, und nach dem Buche die Antworten berichtigt, so werden wieder Karten ausgetheilt u. s. w,

Diese ganze Composition ist elend, sie taugt weder als Spiel, noch als Unterricht. Als Spiel; denn das bloſse Examinatorium liegt nackt am Tage; die Kinder werden es in alle Ewigkeit nicht glauben, daſs dieſs Spielen heiſse. Als Unterricht; denn der Verfasser hat sich keine bestimmte Subjecte des Unterrichts gedacht, daher stehen hier die abstractesten Ideen neben den simpelsten Begriffen, als: Ausdehnung, Undurchdringlichkeit Bewegbarkeit, Ort, Schwere. Ist das für Kinder? Nun denn für Jünglinge; was sollen denn die aber mit manchen andern Fragen, als: was ist ein Berg? — Ueberdem sind manche Sachen verworren vorgetragen, z. Exemp. was ist versteinertes Wasser, was sind fliegende Sonnen. Doch schon zu viel. Wer des ungeachtet glaubt Nutzen aus diesem

Spiele ziehen zu können, der mufs das Materiale desselben kauten. Weit besser aber wäre es, wenn jeder Jugendlehrer eines nach der Form des obigen Catelschen historischen Spiels für das bestimmte Bedürfnifs seiner Zöglinge entwürfe.

D. Spiele der Phantasie und des Witzes.

Alle sind gesellschaftliche.

87. Das Spiel der Aehnlichkeit.

Die verschiedenartigsten Gegenstände haben unter gewissen Beziehungen noch Aehnlichkeit mit einander, und wenn sie auch in Gröfse, Form, Masse u. s. w. noch so unähnlich sind. Meine Schreibfedern und die Tanne im Walde haben in allen jenen Punkten nichts mit einander gemein, aber sie sind doch beyde gewachsen und haben hierin Aehnlichkeit. Dieser Umstand hat zu einem sehr angenehmen und nützlichen Spiele Anlafs gegeben. Man sezt sich in einen Kreis zusammen und giebt sich die Reihe herum dergleichen Aufgaben. Gewöhnlich nimmt man

nur zwey Gegenstände, man kann unter gewissen Umständen aber auch drey und mehrere geben. Als Beyspiele mufs ich hier einige hersetzen. Welche Aehnlichkeit finden sie, fragt A den B, zwischen einem *Marmorblock* und *Papier*? Antw. Sie können beyde zu Denkmälern gebraucht werden. — Zwischen *Stahl* und *Glas*? Sie gehören beyde zum Mineralreich — Sind beyde sehr hart — können beyde zu Instrumenten gemacht werden womit man Feuer anzündet. — Zwischen einem *Clavier*, einer *Blume*, einer *Ananas*? Sie vergnügen alle drey die Sinne. — Zwischen diesem marmornen *Briefbeschwerer* und einem *Schwätzer*? — Sie beschweren beyde. — Zwischen einer *Taschenuhr* und der *Sonne*? — Sie zeigen beyde die Zeit an. — Zwischen dem *Federmesser* dort und dem *Glase*? — Man kann sich mit beyden verwunden. — Beyde sind fabrikmäfsig gemacht u. s. w, So oft Jemand keine Aehnlichkeit finden kann. bekommt er abgeredeter mafsen den Plumpsack, oder mufs ein Pfand geben. Will man diese Belustigung noch mehr in das Gewand eines Spiels verkleiden, so lege man sich eine Sammlung von 500 bis 1000 dergleichen Wörtern an, schreibe davon je 10 oder 20 auf die Seiten eines kleinen Buches und numerire die Wörter jeder Seite von 1 bis 10 oder 20. Diefs Buch geht nach und nach von

Person zu Person im Kreise herum. Jede nennt zwey Zahlen und bestimmt dadurch zwey Wörter irgend einer Seite, die sie vergleichen will z. Ex. 10 und 3. Nun nimmt sie das Buch, sticht mit einer Nadel zwischen die Blätter und überläfst es so dem Zufalle, welche Seite, die sie selbst vorher durch *rechts* oder *links* bestimmt hat, ihr die Wörter angeben soll; dann nimmt sie das 10te und 3te Wort und vergleicht beyde. Schreibt man nur 6 Wörter auf jede Seite, so kann man auch mit 2 Würfeln jedesmal ein Paar herauswürfeln.

Ich halte diese Unterhaltung für ein sehr treffliches Spiel, meine Gründe sind diese: Die ganze Gesellschaft befindet sich immerfort in einer lebhaften Erwartung, was wohl für Antworten herauskommen werden, und sie hat meistentheils Anlafs zum Lachen, sie mögen nun mehr oder minder witzig ausgedacht oder fade und stumpf seyn. Jeder nimmt überdem an der Aufgabe Theil und sucht für sich im Stillen eine Aehnlichkeit heraus zu bringen, so erhält man am Ende eine kleine Sammlung davon; alles diefs ist sehr unterhaltend, doch sollte man diefs Spiel nie lange fortsetzen.

Um Aehnlichkeiten zu finden ist es schlechterdings nöthig, beyde, mit einander zu vergleichenden Gegenstände in allen ihren mannich-

faltigeu Eigenschaften und Beziehungen so schnell als möglich zu überdenken. Dieses Ueberdenken erstreckt sich sogar auf die Namen, womit die Gegenstände selbst, oder ihre Eigenschaften und Beziehungen benennt werden, denn sehr oft liegt die Aehnlichkeit blos in einem Wortspiele. So ist die Aehnlichkeit zwischen einem Briefbeschwerer und Schwätzer blos Wortspiel, so beruhet sie zwischen einer Zunge und Nadel, zwischen einer Pomeranze und einem Mönche blos auf einem Wortspiele; bey jenem kommt das *Stechen* der Nadel eigentlich, und der Zunge nur uneigentlich zu, bey diesem ist der *Bischoff*, welcher aus beyden gemacht werden kann, blos der Benennung nach ähnlich. Mit dem Ueberdenken ist die zweyte Operation nämlich die Vergleichung vermöge des Witzes verbunden, und beyde haben sehr oft, nach Maasgabe der kurzen Zeit, in welcher es geschehen mus, ein sehr grosses Feld zu durchlaufen, wenn die Gegenstände nur ziemlich entfernt von einander liegen; meine Leser mögen es z. B. einmal versuchen, die Aehnlichkeit zwischen einer *Scheere* und einem Stück *Wachs* zu finden; sie werden wahrscheinlich ziemlich lange zubringen, ehe sie darauf kommen. Dafs dieses Ueberdenken und Vergleichen für Jung und Alt sehr nützlich sey, bezweifelt niemand.

Ich muſs endlich diesem ächt pädagogischen Spiele noch einige Anmerkungen anhängen. 1) Alle allgemeine Eigenschaften der Körper, als Schwere, Theilbarkeit, Sichtbarkeit, Undurchdringlichkeit und dergleichen dürfen durchaus nicht mit in die Aehnlichkeit gezogen werden; denn sie sind ja allen gemein; aber wohl solche, die nur manchen zukommen, als, Electricität, Flüssigkeit, Durchsichtigkeit u. s. w. 2) Eine so schöne Sache auch der Witz ist, so halte ich es doch für ganz unpädagogisch, ihn auf Kosten seiner Nebenmenschen, ja gar seiner Gespielen zu gebrauchen, es mag z. E. ganz belustigend seyn, die Frage zu geben, was ist zwischen den *Kopfe* des N. und seinem Geldbeutel für Aehnlichkeit, und darauf die Antwort zu hören, beyde seyen *leer;* aber bieder ist es doch nicht; bey jungen Leuten ist ganz vorzüglich darauf zu sehen, daſs sie nicht in diesen Ton verfallen, er ist schlechterdings gegen Treuherzigkeit und Herzensgüte. 3) Der Erzieher hat bey diesem Spiele Gelegenheit, gegebene Kenntnisse z. E. in der Geographie, Naturgeschichte und Geschichte zu wiederholen; daher fragen wie diese: Welche Aehnlichkeit ist zwischen Kopenhagen und Stockholm? — Zwischen Sicilien, Island, Teneriffa? u. s. w.

88. Sprichwörter.

Der Zweck dieses Spiels ist sinnliche Darstellung eines Sprichworts durch theatralische Handlung, welche entweder in blosem *Mienenspiele* (Pantomime) besteht, oder mit wirklichen *Gesprächen* verbunden ist. Beyderley Art der Darstellung ist vortheilhaft, und die Schwierigkeiten mögen bey beyden etwa gleich gros seyn. Eine etwas zahlreiche Gesellschaft theilt sich in zwey Parteyen und kommt überein, welche von ihnen das Spiel beginnen soll. Diese verläst das Zimmer, um sich dazu vorzubereiten. Sie wählt sich ein *Sprichwort* und verabredet umständlich die Art der Darstellung. Jedem wird zu diesem Ende seine bestimmte *Rolle* gegeben, jedem sein *Mienenspiel*, oder die Materie, worüber geredet werden soll, und die Hauptwendung der Gespräche zugetheilt. Man wählt im nöthigen Falle zu den Rollen eine leichte Veränderung der Kleidung, und versucht, wenn man noch nicht sehr geübt ist, vorläufig das Spiel. Hierauf geht man zu der übrigen Gesellschaft zurück und führt das verabredete aus. Die Zuschauer dürfen nichts dazwischen reden, und kein Spieler darf fremdartige Sachen dazwischen bringen. Ist man fertig, so müssen die Zuschauer das Sprichwort aus der Action

errathen, und dann kommen diese ans Spiel. Man hat Sammlungen von dramatisirten Sprichwörtern *). Zur bloſsen Lectüre können sie gut seyn, aber wenn man sich daran hält, um darnach zu spielen, so vereitelt man dadurch den besten Theil des Spiels; die Jugend muſs die Darstellung selbst *erfinden* und nicht *nachbeten*. Gut ist es aber, wenn ein erwachsener Jugendfreund dadey zu Rathe gezogen wird. — Um die Sache anschaulicher zu machen, wähle ich ein Beyspiel aus dem Kinderallmanach oder der Familie von Bernheim, an welchem man die Bearbeitung und Darstellung eines solchen Sprichworts sehen kann.

„Es währte nicht lange, so kamen Jettchen, Luise und Gustav wieder herein, und sezten sich mit Handarbeit an einen Tisch. Bald darauf erschien auch Lotte, welche einen Rock der Amtmännin angezogen, und oben dicht unter den Armen befestigt hatte. Sie gieng auf die beyden Mädchen zu, um sie zu umarmen; aber

---

*) Z Exempel: Thalia und Sphinx oder dramatische Sprichwörter, ein Geschenk für jede antihipochondrische Gesellschaft. 1te Lieferung. Leipzig 1795. Auch erinnere ich mich, schon vor mehreren Jahren eine solche Sammlung angezeigt gefunden zu haben. Da ich keine in Händen habe, kann ich weder zu ihrer Empfehlung noch Verwerfung etwas sagen. Neuer ist: K. F. Lossius dramatisirte Sprichwörter 2 Theile Gotha Perthes. 1801.

eben so schnell gieng sie wieder zurück. Wie? sagte sie, was sehe ich? Sie tragen noch solche lange Taille an ihren Kleidern? Pfui! schämen sie sich. Das trägt ja kein Mensch mehr. Nein sehen sie mich an, ich habe mir dieſs Kleid erst machen lassen; so muſs man's tragen. Eine lange Taille! Pfui.

Jettchen. Finden Sie es denn hübscher, gar keine Taille zu haben?

Lotte, Ich finde alles hübsch, was nur keine lange Taille ist. Eine Taille im Kleide! das ekelhafteste von der Welt!

Luise. Ich muſs gestehen, ich finde es nicht so: ich glaube, daſs die Schönheit des Körpers darin bestehet, wenn die Taille das gehörige Ebenmaaſs —

Lotte. Ach was Schönheit! Ebenmaaſs! — Schönheit ist eine recht kurze, kurze Taille, und einen recht langen, langen Rock haben. Alle Welt trägt jetzt eine kurze Taille: und eine Taille, die nicht recht kurz ist, ist häſslich.

Luise. Aber, ich bitte Sie, diese Kleidung ist doch gar nicht natürlich, denn —

Lotte. Natürlich? Natur ist dumm Zeug; eine Taille wie die Ihrige, unausstehlich; und eine kurze Taille Mode.

Jettchen. Ich finde, daſs Sie Recht haben; ich will mir gleich auch solch ein Kleid machen las-

sen. (geht, um einen Rock von ihrer Mutter eben so anzuziehn.)

Luise. Je nun, wenn sich alle so tragen, kann ich nicht die einzige seyn, die sich anders kleidet. Sie zieht sich auch so an.)

Jetz trat auch Ferdinand als Mitspieler mit einer Lorgnette vor dem Auge in die Stube. Guten Tag, Bruder, sagt er zu Gustav; ich habe dich lange nicht gesehen. Wie gehts?

Gustav. Mir recht gut. Aber ich glaube fast, du hast Schaden am Auge gekriegt, weil du das Glas immer vorhälst? Kannst du mich denn nicht sehen?

Ferd. O ja recht gut! meinen Augen fehlt nichts, ich kann in die Nähe und in die Ferne sehen.

Gustav. Aber doch wohl durch das Glas genauer?

Ferd. Nein, gerade umgekehrt; ich kann mit bloßen Augen besser sehen.

Gustav. Warum trägst du es denn? So wirf doch das dumme Ding weg.

Ferd. Bewahre! Lieber wollte ich einen Finger missen! Jedermann trägt jetzt ein solches Ding und ich sollte keines tragen?

Gustav. Wenn es dir nichts nüzt, wie du sagst.

Ferd. Nein, das thut es nicht; es ist mir vielmehr beschwerlich. Aber deswegen misse ich es doch um keinen Preis.

Gustav. Aber ich bitte dich —

Ferd. Sieh nur, alle Welt sieht jezt durch ein solches Glas; was würde man sagen, wenn ichs nicht thäte? Man glaubte wirklich, ich verstünde mich auf den Ton nicht. Ich rathe dir sehr; dich nicht öffentlich ohne dasselbe sehen zu lassen, man würde dich auslachen.

Gustav. Ja wenn du das glaubst, so will ich lieber auch einen Gucker nehmen. Wenn ich nur gleich einen hätte!

Ferd Hier habe ich zum Glücke noch einen bey mir. Nimm ihn,

Gustav nahm ihn, und nun tanzten die drey Mädchen mit ihren langen Röcken und die beyden Knaben mit ihren Guckern, bis sie von den übrigen mit grofsem Gelächter aus der Thür gejagt wnrden. Sie kommen dann wieder hereiu und fragen was wars; am Ende kommts heraus, nämlich: *Ein Narr macht leicht mehrere.*

Offenbar gehört diefs Spiel zu den besten Gesellschaftsspielen. Es ist fähig, eine Gesellschaft ungemein zu unterhalten, aufzuheitern und häufig in allgemeines Lachen zu versezzen; es läfst sogar sehr oft einige Bewegung zu. Da die dramatische Darstellung eines Sprichworts sehr mannigfaltig bewerkstelligt werden kann, so bietet sich der Jugend ein weites Feld dar, Phantasie, Witz und Erfindungskraft spielend

zu bilden; die verschiedenen Arten, welche von diesem und jenem vorgeschlagen werden, zu burtheilen, die beste zu wählen, und in der Anlage und Ausführung des Spiels ihren Geschmack theils auf die Probe zu stellen, theils ihn durch Hülfe erwachsener Freunde zu verbessern. Die Ausführung selbst giebt Anlafs zu einem gewissen, sehr schätzbaren unbefangenen Betragen im Handeln und Reden. Da sich nicht jedes Sprichwort zu dramatischer Darstellung eignet, so will ich zum Beschluss noch eine kleine Sammlung hersetzen.

Viele Köche verderben den Brey.
An vielem Lachen erkennt man den Narren.
Wer den Schaden hat, darf für Spott nicht sorgen.
Man sucht keinen hinterm Strauch, man habe denn selbst dahinter gesteckt.
Gebrannte Kinder scheuen das Feuer.
Wie die alten sungen, so zwitscherten die Jungen.
Jedem Narren gefällt seine Kappe,
Was Hänschen nicht lernt, lernt Hans sehr schwer.
Eigenlob stinkt.
Gleiche Brüder gleiche Kappen.
Gleich und gleich gesellt sich gern.

Der Horcher an der Wand hört seine eigne Schande.
Gelegenheit macht Diebe.
Hochmuth kommt vor dem Falle.
Wer Pech angreift, besudelt sich.
Wer lang hat, läfst lang hangen.
Wer A sagt, mufs auch B sagen.
Ein voller Bauch studirt nicht gern.
Was lange währt, wird gut.
Eine Hand wäscht die andre.
Undank ist der Welt Lohn.
Kurze Haare sind bald gebürstet.
Allzuviel ist ungesund.
Borgen macht sorgen.
Kleider machen Leute.
Der Apfel fällt nicht weit vom Stamme.
Der Krug geht so lange zu Wasser, bis er bricht
Durch Fragen wird man klug.
Ehrlich währt am längsten.
Ein Narr kann mehr fragen, als zehn Kluge beantworten.
Ein Vogel in der Hand ist besser, als zehn auf dem Dache.
Eine Schwalbe macht keinen Sommer.
Es ist nicht alles Gold, was glänzt.
Es ist nichts so böse, es ist zu etwas gut.
Wer zuletzt lacht, lacht am besten.

Vor gethan und nach bedacht, hat manchen in grofses Leid gebracht.
Traue, schaue, wem?

---

89. Die Erzähler.
oder das
Mährchen-Dichten.

Eine Jugendgesellschaft, die in ihrer Geistesbildung schon ziemliche Fortschritte gemacht hat, sitzt im Kreise umher, und jeder verpflichtetsich, wenn die Reihe an ihn kommt, etwas zu erzählen. Der Gegenstand der Erzählung bleibt seiner Wahl überlassen; aber er ist verbunden, *gewisse Wörter* in die Erzählung zu verflechten, welche ihm von den andern gegeben sind; ja er mufs sie selbst in der Ordnung vorbringen, in welcher sie ihm sind gegeben worden. Er kann mithin keine schon gehörte oder gelesene Erzählung gebrauchen, sondern mufs aus dem Stegreife ein Geschichten erfinden, und *jene Wörter* auf eine ungezwungene Art hineinweben. Hierzu gehört Nachdenken, und Erfindungskraft, genauer genommen, dichtende Phantasie und Witz, um die Wörter gehörig und zwar schnell mit einander in gewisse Verhältnisse zu schieben, und sie vortheilhaft mit-

einander zu verbinden. Hieraus ergiebt sichs, dafs diefs sehr schöne, mit häufigem Lachen verbundene Spiel eine vortreffliche Geistesübung der Jugend sey. Für Kinder ist es schwer, aber sie werden schon durch Zuhören unterhalten, und will man sie ins Spiel selbst ziehen, so mufs man ihnen zu Hülfe kommen; ja ihre kindischen Wendungen und ihre naiven und muntern Einfälle ersetzen alle andern Vollkommenheiten der Erzählung. Um die Sache anschaulich zu machen, will ich ein Beyspiel hersetzen. Neun junge Leute geben dem Zehnten jeder ein Wort, diese sind *Topf*, *Lichtputze*, *Papier*, *Uhr*, *Brot*, *Schreibtafel*, *Schiebkarren*, *Pferd*, *Citrone*. Und hieraus macht er folgende Erzählung.

Fritz war ein sehr gefräfsiger Knabe, dem bis dahin das Essen über Alles gieng. Es war daher etwas gewöhnliches, dafs er des Morgens an der Küchenthür herumgieng, um mit seiner Nase auszuspüren, was es heute zu essen gebe; und konnte die ihm nicht Bescheid thun, so nahm er, wo möglich, die Augen zu Hülfe und guckte in den *Topf*; denn mit fragen kam er nicht gut mehr zu recht, die Köchin hatte ihn schon oft ausgelacht und auf die Frage: was essen wir denn heute? zur Antwort gegeben, eine gebratene — *Lichtputze* oder fricassirtes — *Papier*. Das

hatte ihn denn mächtig verdrossen; aber dessenungeachtet liefs er von diesem kindischen Fehler nicht ab. Nie schlug ihm die *Uhr* angenehmer, als dann, wann sie durch 12 Schläge zum Essen rief. — Vier Wörter habe ich nun glücklich hineingebracht, auch das Brot soll mir nicht schwer hineinzuschieben werden; ihr wifst ja, dafs es die gewöhnlichste Sache bey Tische ist. Ich darf also nur sagen, dafs Fritz mit dem *Brote* sehr sparsam umgieng, um seine Efslust für die andern Speisen recht lebendig zu erhalten; was ich aber mit den andern Wörtern anfangen soll, weifs ich bis dato nicht; denn Schiebkarren werden ja nirgends gegessen und Pferde nur bey den Tatarn. Jedoch es sey gewagt. Sein Vater hatte die gute Gewohnheit, jährlich ein Paarmal mit seinen Kindern, und diesem und jenem ihrer Freunde, eine kleine Fufsreise in die benachbarten Gebirge zu machen, um der schönen Gegend zu genieisen, und ihnen unter steter Bewegung manche Kenntnisse zu verschaffen, die sie zu Hause nicht erhalten konnten. Eine solche Reise sollte am 4ten Jun. auch angestellt werden. Alles freute sich darauf, und machte sich dazu fertig. Fritz that es auch, vergafs auch seine *Schreibtafel* nicht, um allerley Merkwürdigkeiten zu notiren, die ihm aufstofsen konnten. Die gröfste Merkwürdigkeit war ihm ein *Schieb-*

karren. Wilst ihr warum? — Die Dörfer lagen in den Gebirgen selten, und die Gasthöfe waren schlecht, man mufste sich daher mit Nahrungsmitteln versorgen. Nun werdet ihr schon merken, warum unserm Fritz der Schiebkarren so merkwürdig war; er enthielt nemlich in einem daraufstehenden und mit einem schönen weifsen Tuche bedeckten Korbe, allerley Gegenstände, die dem Kleinen sehr an Herzen oder vielmehr am Gaumen lagen; Braten, Kuchen, Obst und dergl. Ich kann euch die Freude nicht beschreiben, welche Fritz hatte, als die Mutter den Korb so reichlich aussteuerte; er hätte ihn küssen mögen. Der Mann, welcher den Karren schieben sollte, kam endlich. Adje Mutter, adje! es ging fort, nachdem man erst ein starkes Frühstück eingenommen hatte. Eine Stunde vergieng nach der andern; ich will euch nichts von allen den Sachen sagen, die man bald hier bald dort bemerkte; von den einzelnen Erdbeeren, auf welche die Kinder am Wege Jagd machten und sie dem lieben Vater brachten; von den schönen Gegenden, Felsen, Thälern, Pflanzen und Steinen u. s. w. nur muls ich bemerken, dafs Fritzens Efslust bey jedem Schritte heftiger wurde, und dafs sein liebster Gegenstand in der ganzen Landschaft der Korb blieb. Er soll ihn

sogar bisweilen im stillen recht freundschaftlich angeredet und mit allerley Schmeicheleyen beehrt haben. Eine Frage lag ihm ganz besonders am Herzen, nämlich die, wo werden wir essen; denn es war schon 11 Uhr. Er selbst mochte sich dadurch beym Vater hierin nicht gern eine Blöfse geben, schickte also Carln ab, der mufste fragen. Es hiefs, 2 Stunden von hier ist ein Hammerwerk, da wirds am schicklichsten seyn. Frisch Kinder, lafst uns recht zu gehen! rief Fritz, der nun sah, dafs es sobald noch nicht zum Essen kommen würde. Aber der Mann mit dem Schiebkarren honnte nicht so schnell fort. Fritz entschlofs sich zu helfen, er zog an einem Stricke, der vorn angebunden wurde und bisher den Korb an den Karren befestigt hatte. Da kam ein Karren mit einem *Pferde* bespannt. Links war eine steile Bergwand, rechts ein Flufs und auf dem Ufer nur ein schmaler Fufsweg. Der Schiebkarren mufste ausweichen und sich folglich auf den schmahlen Weg begeben. Fritz, armer Fritz! fasse dich, dein Liebling ist in Gefahr! Die Achse des Karren giebt dem Schiebkarren einen kleinen Stofs, der Korb verliert das Gleichgewicht und taumelt und rollt hinab in den Flufs. Das Elend kann ich nicht beschreiben, ein allgemeines Oh! — kündigt es an; aber Friz ist un-

tröstlich. Wie Gellerts Henne mit strupfigem Gefieder läuft er am Ufer umher. Da schwimmen die schönen Sachen, Braten, Kuchen u. s. w. und Fritz wird in der Herzensangst ein Fischer. Mit einem abgebrochenen Baumzweige eilt er hinzu und fischt euch nichts heraus als eine *Citrone*. Wie sauer ihm die im Wirthshause bey Käse und Brod schmeckte, könnt ihr leicht denken. Meine Geschichte ist aus.

Ein ganz passendes Muster ist diese Erzählung freylich nicht, denn ob sie gleich nach den vorher bestimmten Wörtern zusammengesetzt ist, so wurde sie doch am Schreibtische gemacht und ist daher nicht völlig extemporirt. Alle Zwischenreden der Umhersitzenden sind um der Kürze willen weggelassen. Ein Paar sehr niedliche Beyspiele findet man auch im Kinderalmanach von 1795 sammt dem ganzen Tone, den ich in dergleichen Jugendgesellschaften wünsche.

Dieses Spiel verdient allgemein bekannt, und recht oft gespielt zu werden; es ist überall, auch im Freyen auf einem Spaziergange, ausführbar. Die Jugend gewöhnt sich dabey an eine gewisse Ordnung im Denken, sie erwirbt sich bey guten Mustern allmählich guten Ausdruck und das Fliefsende, Zusammenhängende, ohne welches die Erzählung verkrüppelt zur Welt kommt. Blöde Kinder erlangen, wenn

man sie gehörig behandelt, mehr Freymüthigkeit und Selbstzutrauen, empfindliche haben Gelegenheit, das Lachen der andern ertragen zu lernen u. s. w.

Ein hier und da nachhelfender und verbessernder Aufseher ist bey diesem Spiele nöthig. In seiner Hand ist ein Plumpsack er bestraft einen jeden spashaft für falsche, niedrige, undeutsche Ausdrücke, für auffallende Unwahrheiten, die seine Frzählung an sich trägt, oder für gänzliches Steckenbleiben. Weifs er die Hiebe auf eine gute fröhliche Art auszutheilen, so wirds an Gelächter nicht fehlen, und dadurch wird das Spiel nur zweckmäfsiger. Man kann sich auch statt dessen Pfänder geben lassen.

Man hat von diesem Spiele verschiedene Abänderungen die ich hier noch angeben will.

1) Einer von der Gesellschaft nimmt so viel Stückchen Papiere als Personen da sind, numerirt sie mit 1, 2, 3, 4... und schreibt auf jedes ein *Wort*. Man wirft sie vermischt in einen Hut. Jede Person zieht eins heraus und diejenige, welche Nummer 1 hat, ist verpflichtet, in die Mitte zu treten und über die sämmtlichen Wörter, die ihr jetzt bekannt gemacht werden, etwas zu erzählen, auf die Art wie oben angegeben ist; sey es nun eine wirklich gemachte, oder erdichtete Reise, eine kleine Erzählung, oder

was es will. Nennt sie bey dieser Gelegenheit eins von den *ausgetheilten Wörtern*, so ist die Person, die es hat, verbunden, sogleich aufzustehn und mit dem bisherigen Erzähler ein Gespräch anzuspinnen, das auf seine Erzählung Beziehung hat, und wodurch sie weiter fortgesezt wird. Diese Person darf aber bey Strafe eines Pfandes keines von den *Wörtern* gebrauchen, die den *Uebrigen* zugetheilt sind; ja man setzt auch wohl fest, dafs sie bey ihrer Unterredung weder *nein* noch *nicht* sagen darf. Ihre Conversation mit dem Erzähler dauert so lange fort, bis dieser ein *anderes* von den ausgetheilten *Wörtern* einwebt, dann sezt sie sich und eine andere Person, die das zuletzt genannte Wort hat, eilt schnell herbey, um es eben so zu machen, wie die abgetretene. Diese Abänderung hat das Empfehlende, dafs nach und nach alle Personen in Thätigkeit kommen. Pfänder werden in diesem Spiele gegeben 1) von dem Erzähler, wenn er ein schon eingewebtes Wort noch einmal vorbringt. 2) Von den aufgestandenen Personen, wenn sie ihr Wort überhören, nicht augenblicklich aufstehn und sogleich mit ihrem Gespräche einfallen, so wie auch in den oben schon erwähnten Fällen.

2) Man wählt zwey Personen den A und den B aus der Gesellschaft, den übrigen aber werden

Wörtern zugetheilt. A erzählt eine Geschichte, Reise oder so etwas, und verwebt die ausgetheilten Wörter, die er aber hier mehr als einmal anbringen kann. So oft er ein solches Wort nennt, muſs die Person der es gehört, aufstehn und *pfeifen*, bey Strafe eines Pfandes. B sitzt im Kreise vor dem A und unterhält diesen bald durch Fragen, bald durch eingestreute Späſschen. Hierbey sucht er ebenfalls die ausgetheilten Wörter recht oft einzuweben; wer da nicht aufmerksam ist und auch aufsteht und pfeift, wenn B solch ein Wort gebraucht, muſs ein Pfand geben. Hierdurch wird die Sache auch zur Uebung schneller Aufmerksamkeit.

3) Einer von der Gesellschaft wird durchs Loos oder Uebereinkunft zum Erzähler gewählt. Indeſs dieser auf ein Thema irgend einer Art denkt, sagt Jeder seinem Nachbar im Kreise ein Wort ins Ohr, welches dieser *geheim* hält. Es ist geschehen, der Erzähler beginnt, unter völliger Freyheit seiner Phantasie. Wann es ihm beliebt, besonders bey jedem kritischen Zeitpunkte in seiner Erzählung, weist er mit dem Finger auf eine Person im Kreise, und diese, dadurch aufgefordert, sagt ihm ihr bisher geheim gehaltenes *Wort*, das er nun in seine Erzählung, ohne alle Hemmung, verflechtet, auf eine Art, die ganz von der Fähigkeit seines

Witzes abhängt. Jedermann sieht leicht ein, wie viel diefs zur Belustigung der Gesellschaft, so wie zur Uebung des Erzählers beytragen müsse. Lafst uns annehmen, er sey in der Erzählung einer Reise bey einer Räubergeschichte: die Nacht war schauerlich, das Geräusch in den Gipfeln des Waldes, die undurchdringliche Finsternifs und das Gebrüll dieser vier Unmenschen, die uns Geld oder Leben abforderten, machte sie zur schaudervollsten meines Lebens. Da ergriff ich schnell — hier zeigt er auf eine Person und diese nennt — *Perrücke* — ein Degen oder eine Pistole wäre freylich bequemer gewesen, allein es ist nun einmal nur eine *Perrücke* — meine Perrücke, nahm meinen ganzen Muth zusammen und stopfte sie dem ärgsten Brüller, der mir auf den Leib wollte, beym Schimmer seiner Laterne, so tief in den Schlund, dafs er aus Mangel an Athem zu Boden stürzte. Jetzt, da die andern ihn von diesem tödtlichen Haarwulste befreyen wollten, drückten wir ganz bequem die Pistolen auf sie ab u. s. w.

90. Die Zeichnungswürfel.

Folgendes noch sehr wenig bekannte Spiel, das der Phantasie eine schwierige aber sehr edle Beschäfftigung darbietet, wird allen Freunden der Zeichnungskunst, die schon so weit sind, dafs sie sich über blofses kopiren hinauswagen, sehr willkommen seyn. Ich entlehne es aus einem Briefe, den man in den Libationen findet. Man hat 5 Würfel; der erste zeigt auf allen Seiten 1, der andere 2, der dritte 3, u. s, f. Jeder Zeichner läfst sie alle fünf zugleich auf eine gemäfsigte Art aus der Hand auf das Papier oder auf die Tafel fallen, die er zum Zeichnen vor sich hat, und dieser Wurf entscheidet die Lage der Theile von der zu zeichnenden Figur; denn, dem angenommenen Gesetze nach, bestimmt der Würfel 1 die Stelle des Kopfs, 2 der rechten, 3 der linken Hand, 4 des rechten, 5 des linken Fufses. Er bezeichnet diese Punkte und giebt die Würfel zu eben dem Gebrauche weiter. Von jetzt an erhält seine Phantasie freyen Spielraum; denn es kömmt nun darauf an, eine Menschenfigur sich in irgend einer Lage, sey es laufend, liegend, stürzend, kämpfend, arbeitend zu denken, so dafs die genannten Theile auf die, durch das ungefähre Auseinanderprellen der Würfel entstandenen, Stellen fallen. Selbst dann, wenn

das Ungefähr einen Würfel auf den andern z. Exempel 1 auf 4 bringen sollte, mufs der rechte Fufs unter den Kopf gezeichnet werden; kurz man darf keine nur denkbare Constellation der Würfel verwerfen, es sey denn, dafs der Zufall irgend einen so weit von den andern abjagte, dafs der Arm, das Bein etc. dadurch aus den Gränzen aller Proportion träte. Welch ein weites Feld erhält durch ein so leichtes Mittel die schöpferische Phantasie für ihre Wirksamkeit.

91. Die stummen Spieler
oder
Pantomime.

Die Gesellschaft wählt, etwa nach Anhang I, 4, *Einen* zum Anführer des Spiels. Dieser befindet sich im Kreise der übrigen, und fragt links und rechts, bald diesen bald jenen mancherley, z. E. Wie haben sie die Nacht geschlafen? Was frühstückten sie heut? Auf welche Art reisen sie am liebsten? Welche Jahrszeit ist ihnen die angenehmste? Warum sind sie so gegen den Winter eingenommen? u. s. w. Niemand darf anders als durch *Mienen* antworten; wers versieht und irgend einen Laut von sich giebt, mufs ein Pfand

geben oder bekommt den Plumpsack. — Für junge Leute ist dieses Spiel bey seiner Einfachheit ungemein lustig und unterhaltend. Die Fragen geschehen schnell auf einander, und man fragt gewöhnlich so, dafs weder *ja* noch *nein* zur Antwort hinreicht. Die Gefragten sind daher genöthigt, schnell auf pantomimische Ausdrücke zu denken. Betrifft dieser Ausdruck oder diese Darstellung blofs einen körperlichen Gegenstand oder eine körperliche Action: so wird es für Phantasie und Witz gewöhnlich nicht sehr schwer, durch Geberden zu sprechen, mit dem Körper Bewegungen nachzuahmen, mit den Händen anzuzeigen, oder gleichsam zeichnend auszudrücken; leiten die Fragen ins Gebiet der Empfindungen und Affecten, so wächst die Schwierigkeit schon etwas; führen sie aber gar ins Reich der Ideen, so geräth Witz und Phantasie gewöhnlich auf die Folter. Der Frager mufs hierauf, so wie auf die Fähigkeiten seiner Gesellschafter, Rücksicht nehmen; es ist daher besser, seine Stelle nicht durchs Los, sondern durch freye Wahl zu besetzen und die fähigste Person dazu zu nehmen. Aehnlich ist folgendes.

92. Die Mimik.

Man wähle nach Anhang 1. 4. einen Anführer oder Richter des Spiels. Dieser läfst aus einem Spiele Karten, wovon jedes Blatt die Benennung einer *Leidenschaft* oder *Gemüthsbewegung* trägt, indem man eins der Wörter: Freude, Furcht, Sehnsucht, Zorn, Neid, Andacht, Scham, Erstaunen, Mistrauen u. s. w. darauf geschrieben hat — von jeder Person ungesehen ein Blatt ziehen. Ist die Ziehung durch den ganzen Halbkreis der Gesellschaft geschehen: so ist nun derjenige, welcher zuerst zog, verbunden, die auf seinem Blatte bemerkte Leidenschaft oder Gemüthsbewegung pantomimisch darzustellen. Erräth sie die Gesellschaft, so folgt der Nachbar in eben dem Geschäffte nach; erräth sie aber die Gesellschaft nicht, so giebt er ein Pfand und mufs so lange ein neues Blatt ziehen und darstellen, bis ihm bey einem die richtige Darstellung glückt, dann entläfst ihm der Spielrichter, nachdem er so viel Pfänder als verfehlte Karten von ihm erhalten hat, und geht zum Nachbar.

So ist die Form des Spiels in den Libationen angegeben; mir scheint sie auf folgende Art einer Verbesserung fähig. Jeder, der so eben im Begriffe ist, ein Blatt mimisch darzustellen, zeigt seine Karte dem Spielrichter, welcher dann nach

der Vorstellung schnell von Person zu Person geht und sich heimlich von jeder sagen läfst, was sie unter den Geberden verborgen glaube. Findet er, dafs die *meisten* Personen die Vorstellung verstanden, so geben alle *die* ein Pfand, welche sie nicht verstanden; konnten sie aber die meisten nicht einsehen, so giebt der Mimiker ein Pfand, und mufs wie oben andre Blätter ziehen. Hierdurch ist jeder, der nicht gern Pfänder giebt, genöthigt, genau zu beobachten, um jene Mimik mit Hülfe seiner Phantasie und seines Witzes zu enträthseln. Werden die Stimmen im Gegentheile nicht einzeln gesammelt, so können alle Unachtsamen von einem einzigen Aufmerksamen gedeckt werden. Fertige Karten zu diesem Spiele mit passenden Fignetten auf jedem Blatte verkauft Artaria in Wien. Uebung jener Seelenkräfte, so wie besonders der Beurtheilungskraft in richtiger Erkennung und Schätzung affectvoller Ausdrücke auf den verschiedensten Menschengesichtern machen es nützlich und für Menschenkenntnifs nicht ganz gleichgültig.

93. Das Wortverbergen.

Wir schicken *Einen* zum Zimmer hinaus und sagen uns indefs im Kreise herum einer dem andern ein Wort ins Ohr; kommt dann *Jener* wieder herein: so thut er an jede Person eine willkührliche Frage, und in die darauf zu gebende Antwort wird jenes Wort so *verwebt*, dafs es schwer *herauszufinden* ist. Der Frager mufs nach einigem Bedenken ein Wort angeben, trifft er das *gegebene* nicht, so giebt *er*; trifft er es aber, so giebt die *gefragte Person* ein Pfand. Hier sind Beyspiele: gegebene Worte waren in einer Gesellschaft folgende: 1) *Siegellack*, 2) *Witz*, 3) *Freude*, 4) *Messer*, 5) *Henne*, 6) *Wind*, 7) *Geduld*, 8) *Nichts*, 9) *Vergnügen*, 10) *Geld*, 11) *Langeweile*, 12) *Freundschaft*, 13) *Papier*, 14) *Schnee*. 15) *Freund*, 16) *Genügsamkeit*, 17) *Kamm*, und der Hereinkommende fragte bey

Nro. 1. Wie haben Sie die Nacht geschlafen?

Antwort: Sehr schlecht; ich verbrannte mich gestern mit *Siegellack*, dieſs machte mir die ganze Nacht Schmerzen.

— 2) Was frühstückten Sie heut?

Antwort: Thee, Butterbrot und *Witz*, denn ich las im Rabner.

— 3) Auf welche Art reisen Sie am liebsten?

Antw. In Gesellschaft der *Freude*; mit Trübsinn und Langeweile mag ich nicht gern etwas zu thun haben.

— 4) Welche Jahreszeit ist Ihnen die angenehmste?

Antw. Die wo das *Messer* des Gärtners die Baume propft und okulirt.

— 5) Warum sind Sie gegen den Winter eingenommen?

Antw. Ich denke ökonomisch; Holz kostet Geld; und die *Henne* legt keine Eyer.

— 6) Möchten Sie wohl eine Reise nach Amerika machen?

Antw. O ja, wenn ich auf guten *Wind* rechnen könnte; aber oft ist dieser ein Windbeutel der nicht Wort hält.

— 7) Welches Land haben Sie am liebsten?

Antw. Nur *Geduld*! ich wills Ihnen gleich sagen, das Land der Freyheit, zumal wenns mein Vaterland ist.

— 8) Haben Sie das Schachspiel gern?

Antw. *Nichts* macht mir mehr Vergnügen, wenn ich vorher Bewegung gehabt habe.

— 9) Was für ein Unterschied ist wohl zwischen Neu- und Wisbegierde?

Antw. Jener macht es *Vergnügen*, in den *Topf* zu gucken; dieser, durch ein gutes Buch Kenntnisse zu erwerben.

— 10) Warum besuchen Sie nie das Schauspiel?

Ant. Dazu habe ich weder *Geld*, noch Lust noch Zeit.

— 11) Was halten Sie für die gröſste Seltenheit?

Ant. Einen Menschen, der in der ganzen Zeit seines Lebens nie einen Augenblick von *Langeweile* geplagt wurde.

— 12) Haben Sie Lust, morgen mit mir spazieren zu gehen?

Ant. O mit vielem Vergnügen, wenn sie die *Freundschaft* haben, bis 4 Uhr zu warten; bis dahin halten mich Geschäffte ab.

— 13) Möchten Sie wohl gern ein Pfand geben?

Ant. Warum nicht, wenn Sie mit diesem Stückchen *Papier* zufrieden seyn wollen; denn ich habe schon Schlüssel, Brieftasche und alles fortgeben müssen.

— 14) Was mags denn wohl geschlagen haben?

Ant. Ich kanns Ihnen nicht sagen, denn ich habe meine Uhr im *Schnee* verloren.

— 15) Welche Arten von Spielen lieben Sie am meisten?

Ant. Ich bin kein *Freund* von solchen, die blofs vom Zufalle, sondern von denen, die mehr von meinen Kräften abhangen.

— 16) Welche Menschen schätzen Sie am meisten?

Ant. Alle Verehrer der *Gnügsamkkeit*, Zufriedenheit und Tugend.

— 17) Wie viel kostet ihnen dieses Kleid?

Ant. So viel als alles übrige, was ich an mir habe, Schuhschnallen, Hemdknöpfe und *Kamm* nicht ausgenommen.

Die Rolle des Antwortenden ist bey diesem Spiele am schwierigsten. Das erhaltene Wort mufs in die Antwort *versteckt* werden. Ist es mit ihm in einer natürlichen Verbindung, so versteckt sichs von selbst durch die Ungezwungenheit seiner Stelle, wie z. Exemp. in Nro. 6 das Wort *Wind*; man darf dann nur noch ein Paar Hauptwörter hinein weben, die sich natürlich damit verbinden lassen. Diefs ist nicht schwer, Pafst

es sich aber gar nicht auf die Frage, so muſs man zwischen ihr und dem Worte schnell eine künstliche Verbindung ersinnen; dieſs ist oft nicht leicht. So hat das Wort *Kamm* in Nro. 17 gar keine Verbindung mit der Frage, *was kostet ihnen ihr Kleid!* Es ist daher schwer, es so in die Antwort zu verflechten, daſs es sich nicht durch seine Gezwungenheit verräth. Das beste Mittel ist dann, noch andere Wörter hinein zu weben, die eben so gezwungen sind, um dadurch das Errathen zweifelhafter zu machen: daher findet man dort das Wort Kamm unter Schnallen und Hemdknöpfe versteckt, und eben darum wird bey keiner Antwort das versteckte Wort so leicht zu finden seyn als in Nro. 14 das Wort *Schnee.* Kann man im Gegentheile das gegebene Wort ganz natürlich, ungezwungen hinein weben, und ein anders mit dem Scheine der Gezwungenheit hineinschieben: so wird der Frager dadurch leicht irre geleitet. Ein Beyspiel davon giebt Nro 9 wo das Wort *Vergnügen* eine sehr natürliche Stelle hat, hingegen Topf mit Gewalt herbeygezogen ist. Der Frager wird hier gewiſs *Topf* für das gegebene Wort halten. Hieraus ergiebt sich zugleich für den *Fragenden* im allgemeinen die Regel: er muſs sich hüten, solche Wörter für die *versteckten* anzugeben, welche mit seiner Frage in ganz naher

Beziehung stehen, wie in Nro. 14 die *Uhr*, sons wird er meistentheils falsch angeben. Im Ueberdenken dieses Umstandes, so wie im Ersinnen der Fragen liegt für den Frager die Hauptübung bey diesem Spiele. Je specieller Gegenstände seine Fragen bezielen, je schwerer ist es, das gegebene Wort in die Antwort zu bringen; je allgemeiner sie sind, um so leichter ist's. Auf die Frage: was halten sie für die gröfste Seltenheit? läfst sich leicht mit allen obigen 17 Wörtern antworten; aber man versuche dasselbe einmal mit der speciellen Frage: was kostet ihnen das Kleid? Die Hauptübung dey diesem Spiele fällt aber auf den Antwortenden. Er mufs sein Wort schnell mit der Frage in eine gewisse natürliche Beziehung bringen; er mufs daher vermöge seines Nachdenkens die möglichen Beziehungen schnell aufsuchen; oft vermöge seiner Phantasie und seines Witzes eine neue schaffen und sie gehörig ausstaffiren. Alles das erfordert Gewandtheit und Gegenwart des Geistes. Aus diesem Gesichtspunkte betrachtet, ist diefs Spiel unter den pädagogisehen eines der trefflichsten.

E. Spiele des Geschmacks.

Geschmack ist das Vermögen, das Schöne zu empfinden und zu beurtheilen. Es wäre zu wünschen, dafs wir recht viel Spiele des Geschmacks hätten; allein auf reinen Trieb der Thätigkeit gegründet verschwinden bey ihnen alle Leidenschaften, sind wenigstens bey ihnen nicht durchaus erforderlich. Schon in dieser Rücksicht verdienen sie alle Empfehlung. Leider mufs ich hier eine Lücke lassen, weil ich nur folgende zwey Spiele in dieser Ordnung anführen kann. Beyde sind *einsame*.

94. Das Täfeley oder Parquetspiel.

Man denke sich von einem Dambrette die Felder weg, so hat man den Spielraum zu einem Parquetspiele, nämlich eine durch niedrige Leisten eingefafste regulär vierseitige Fläche. Es kommt bey dem Spiele darauf an, diese Fläche mit einer Menge kleiner, verschieden gefärbter Tafeln so zu belegen, dafs dadurch, wie auf ei-

nem schön getäfelten Fufsboden, allerley hübsche Muster entstehn, Zu diesem Zwecke sind die kleinen Tafeln alle genau gleich grofs und gegen den Spielraum so abgemessen, das eine gewisse bestimmte Zahl derselben z. E. 64 ihn genau ausfüllt. Sie sind nur so dick als ein Messerrücken, um sie bequem in einem kleinen Kästchen unter dem Spielraume aufbewahren zu können. Die Hauptsache besteht aber in der Illumination dieser Täfelchen. Eine jede von ihren beyden Seiten ist nämlich durch eine Diagonallinie (von der einen Ecke bis zur gegenüberstehenden) in zwey gleiche Hälften getheilt und jede dieser vier Hälften ist mit einer feinen Lackfarbe überstrichen, so dafs jedes Täfelchen auf der einen Seite z. E. *roth* und *weifs* auf der andern *grün* und *gelb* ist. Man erhält daher durch diese Einrichtung auf 64 Tafeln 356 dreyseitige gefärbte Felder, die man nach Willkühr sehr mannichfaltig in allerley hübsche symmetrische Zeichnungen zusammenstellen kann. In dieser Zusammenstellung liegt einige Uebung für den Erfindungsgeist und den Geschmack der Jugend, die gewöhnlich an diesem stillen und sehr unschuldigen Spiele viel Vergnügen findet. Fertige Spiele der Art kann man in Magdeburg, Nürnberg und vielen andern Orten kaufen.

95. Bauspiele.

Es ist ein sehr guter Gedanke, den Kindern kleine Materialien zum Bauen in die Hände zu geben, um ihren Geschmack und ihre Erfindungskraft dadurch gelegentlich zu bilden, auch wohl, um sie die Theile eines Gebäudes kennen zu lehren; allein er ist schon längst durch die gewöhnlich sehr elende, unvollständige und sehr häufig geradezu zweckwidrige Ausführung verhunzt; denn bald bestehen jene Materialien in Holzklözchen, die ohne alle Genauigkeit und Berechnung gemacht sind, bald in Klötzen, die ganze Gebäude oder deren Etagen mit darauf gepinselten oder gekleisterten Thüren und Fenstern vorstellen. Mit jenen kann das Kind nichts ausführen, mit diesen noch weniger; denn die Gebäude sind schon fertig und ganz so gemacht, um seinen Geschmack zu verderben, sie sind also ganz zewckwidrig. Zu einem guten Baukasten gehört eine ansehnliche Menge von Bausteinen, grofsen und kleinen Werkstücken, theils zu Mauern, theils zu Gewölben und Treppen, eine Menge von Säulen, Balken, Pfosten und Fensterstücken u. s. w. von festem Holze; von einem Bauverständigen gegen einander berechnet; genau ausgeführt, aber nicht von einem Spielzeug-

macher ohne Verstand fabricirt. Dann nur können Kinder nützlich damit unterhalten werden.

F. Spiele des Verstandes und der höhern Beurtheilungskraft.

Bey diesen Spielen äufsern sich die meisten Erkenntnifskräfte des menschlichen Geistes; hier ist Beobachtungsgeist, Aufmerksamkeit, Phantasie, Witz, Gedächtnifs, kurz das, was wir Verstand nennen, und selbst die höhere Beurtheilungskraft stets geschäfftig, bald mehr bald weniger. Vor allen zeichnet sich hier das treffliche Schach aus.

a) Gesellschaftsspiele.

96. Die Akademie der Wissenschaften.

Dieses von Hrn. *Campe* erfundene, und im 12-ten Bändchen seiner Kinderbibliothek mitgetheilte Spiel hat seinen Namen daher, weil es Nachahmung einer solchen Akademie ist. Ich gebe davon eine kurze doch vollständige Beschreibung.

Die etwas zahlreiche Jugendgesellschaft wählt sich zuerst einen *Präsidenten*, und nimmt hierzu die verständigste Person, den Vater oder den Lehrer; denn der Präsident ist der Vornehmste im Spiele, er leitet dasselbe und sitzt oben an.

Hierauf wird einer zum *Secretär* der Akademie ernennt, der ebenfalls einer der Gebildetesten von der Jugendgesellschaft seyn muſs.

Drittens macht man irgend einen kleinen Nichtskönner zum *König*, dieser spielt nur eine stumme Rolle.

Alle übrigen jungen Personen werden zu *Mitgliedern* der Akademie angenommen und unter diese werden die wissenschaftlichen Fächer vertheilt; da wird einer zum *Historiker*, ein anderer zum *Geographen*, ein dritter zum *Mathematiker*, ein vierter zum *Philosophen*, ein fünfter zum *Physiker*, ein sechster zum *Naturhiſtoriker*, u. s.

w. ernannt. Sind noch mehr Personen übrig, so macht man auch einen zum *Bellettristen*, oder zum *Oekonomen*, zum *Handwerksverständigen*; man kann auch, wenn noch nicht alle versorgt seyn sollten, manche Fächer theilen, die Geographie, so wie die Geschichte, in die *alte* und *neue*, die Naturgeschichte in die drey Naturreiche und jedem einen Theil davon zueignen.

Indefs sich alle Glieder über die Wahl der Fächer mit einander vereinigen, schreibt der *Präsident* allerley leichte Fragen aus den genannten Wissenschaften auf Kartenblätter, z. E.

1) Bey welchem Volke ist die Verfertigung des Glases, die gröfsere Schiffahrt, die Purpurfarbe und die Buchstabenschrift erfunden worden?
2) Wie und wo starb Carl der XII König von Schweden?
3) Was für Naturgüter hat Preufsen, die Deutschland nicht hat, und welche können die Deutschen nach Preufsen schicken, die dort fehlen?
4) Welches sind die gröfsten Ströme und Gebirge in der Welt, und wo sind sie?
5) Was ist eine gerade Linie?
6) Was ist ein Winkel?
7) Wie sieht unsere Seele aus?
8) Warum ist es nicht gut, zornig zu seyn?

9) Die Akademie verlangt, dafs ihr Bellettrist sie mit einer Fabel unterhalte.

10) Die Akademie verlangt, dafs ihr Bellettrist sie durch ein gut deklamirtes Liedchen belustige.

Allerley dergleichen auf Kartenblätter geschriebene Fragen, die natürlicher Weise nicht über den Horizont der Jugend seyn müssen, werden in ein Gefäfs gethan. Auch verfertigt der Präsident eine grofse papierne Mütze, auf welcher mit grofsen Buchstaben der Name *Midas* steht.

Jetzt setzt sich der *Präsident* vor einen Tisch, der *Secretär* neben ihm, der *König* hinten auf einen Thron, die *Akademisten* in einen Halbcirkel vor jene.

Der *Präsident* schlägt mit einem Stabe auf den Tisch, und alles ist mausestill. Er schüttelt die Fragen im Gefäfse durcheinander, und beginnt:

Schaut auf, ihr Herren allzumahl!
Wir schreiten jetzt zur grofsen Wahl
der grofsen Frage, die für heut
uns Stoff zum ersten Denken beut.

Mit diesen Worten zieht er ein Kartenblatt heraus, und reicht es dem Secretär. Dieser erhebt sich von seinem Sitze, macht den Präsidenten und der Versammlung eine Verbeugung, liefst die Frage mit lauter Stimme vor, und setzt

sich nach einer abermaligen Verbeugung wieder nieder.

Hierauf überreicht der Präsident das Blatt demjenigen Akademiker, zu dessen Fache die Frage gehört, mit den Worten:

Erhebe dich du weiser Mann,
und zeig uns deine Antwort an!

Der weise Mann erhebt sich, beantwortet nach einer Verbeugung die erhaltene Frage mit langsamer und vernehmlicher Stimme, und setzt sich nach einer abermaligen Verbeugung nieder. Wird die Antwort gebilligt, so klatscht der Präsident Beyfall und die Versammlung thut dasselbe; ist im Gegentheile die antwort falsch, oder weifs der Akademiker gar nichts zu antworten: so erklärt ihn der Präsident für einen *Midas* und setzt ihm mit den Worten die Midasmütze auf.

O Midas, Midas hochgeboren,
verbirge deine langen Ohren
wohl unter diesem Mützchen fein
wird anders Raum für sie da seyn!

Midas! die ganze Gesellschaft erhebt ein lautes Gelächter, unterdrücke deine Empfindlichkeit und lache mit! — Alle stehen auf, ziehn dem Midas die Mütze über die Augen, binden sie mit einem Tuche zu und singen, im Kreise tanzend:

Willkommen Herr Midas,
o gehn Sie nicht fürbafs!
es ist ja hier schön.
Man saget, Herr Midas,
Sie hätten so etwas
Apartes zu sehn;
wir bitten wir flehn,
o lassen Sie sehn!
o lassen Sie sehn!

Jetzt macht der Kreis halt; einer aus demselben zupft den Midas bescheiden am Ohrläppchen. Erräth er, wer ihn gezupft hat, so ist er frey und man geht zu seinen Plätzen, um fortzufahren; erräth er aber die Person nicht, so fangen Gesang und Tanz von vorn an u. s. w.

Wenn endlich alle niedersitzen und der Präsident wieder das Zeichen zum Stillschweigen gegeben hat: so gehts wieder ans Herausziehen und Vorlegen der Fragen wie oben, bis der Präsident glaubt die Sitzung aufheben zu müssen. Dann nimmt zum Beschluss der Sekretär alle beantworteten Blätter in die Hand, begiebt sich vor den Thron und stattet nach einer tiefen Verbeugung von den heutigen Geschäfften der Akademie Bericht ab, etwa nach folgendem Beyspiele:

Sire,

Eurer Majestät allerunterthänigste Akademiker haben mir den Auftrag gegeben, den Er-

folg ihrer heutigen gelehrten Untersuchungen vor höchst Dero erhabenen Throne nieder zu legen. In der Classe der Geschichte wurde die Frage aufgeworfen u. s. w. Hier wiederholt er die vorhin gezogene Fragen mit den darauf ertheilten Antworten der Reihe nach und zieht sich unterthänigst vom Throne zurück.

Endlich beschliefst der Präsident die Versammlung mit Aussetzung einiger *Preisfragen* und ermuntert die Akademiker, an der schriftlichen Beantwortung derselben bis zur nächsten Sitzung zu arbeiten. Er bestimmt zugleich die Preise, um welche gekämpft werden soll.

Der Charakter dieses Spiels ist pathetisch-komisch. Für das letztere ist jede Jugendgesellschaft gestimmt, für das erste zwar nicht immer so ganz, es wird ihr leicht etwas zu schwerfällig, beengt ihre Natürlichkeit leicht zu merklich; allein, ist der Ton der Gesellschaft nicht ganz wiedersprechend, und weifs der Präsident durch heitere Lustigkeit alles zu beleben: so wird das Spiel selbst für Kinder sehr unterhaltend und lustig. Seine Nützlichkeit ist beträchtlich; sie besteht wenig oder gar nicht im Zulernen wissenschaftlicher Kenntnisse, sondern vielmehr in Gewöhnung an Unbefangenheit im Reden und Betragen bey öffentlichen Auftritten, in schneller Zusammenfassung der Gedanken beym Antwor-

ten und, was mir das beste scheint, in Abstumpfung einer *übermäſsigen Empfindlichkeit*, woran leider überall viel groſse und kleine Leute krank liegen. Der geringste Fehltritt, ein kleines auf sie gehendes Gelächter macht sie bestürtzt; sie wissen nichts mit Groſsmuth und gefälliger Unbefangenheit zu ertragen, und verstehen die Kunst nicht, mit einer guten, freymüthigen Art sich selbst verlachen zu helfen. Diese Kunst will *sehr früh* erworben seyn. Hudeleyen, in Spaſs und Ernst, gehören nun einmal ins Menschenleben; gewöhnt die Jugend, jene mit Lachen, diese mit ernster Gesetztheit zu ertragen. Aus Gründen billige ich daher die Behandlung des *Midas*; ob sie aber für diesen und jenen jungen Anfänger in jener Kunst vielleicht nicht zu *derb* seyn möchte? — Ich wünschte daher und schlage vor, daſs der Midasdanz nicht immer angewendet werde. Der Präsident muſs seine Hrn. Akademiker *kennen*; wäre dieser und jener seiner Einsicht nach noch zu empfindlich: so lieſse er ihn die Strafe mit einem Pfande büſsen. Dieſs Pfand nähme der Secretär in Verwahrung und brächte es, wenn er Bericht von der Sitzung abstattet, vor den Thron Seiner Majestät, mit Anzeige dieser Unwissenheit des Mitgliedes. Der König geruhete dann in Gnaden, dasselbe zu so oder so vielmaligen Gassenlaufen durch

die Schnupftücher der Akademisten zu verdammen. Gassenlaufen gehört freylich nicht in Akademien, allein der Midastanz eben so wenig. Spiel ist Spiel. Bey sehr vielen Menschen verträgt aber der Rücken mehr als Kopf und Herz.

97. Action nach Musik.

Dieses sanfte, sehr empfehlungswerthe Spiel verdient es vorzugsweise, in allen jugendlichen Cirkeln eingeführt zu werden; denn es ist leicht zu allen Zeiten im Zimmer zu veranstalten, gewährt Vergnügen und Lachen, übt das Nachdenken und die Ersinnungskraft und kann auch von Mädchen gespielt werden. Ich habe es noch nie in Vorschlag gebracht, ohne sogleich die stärkste Beystimmung zu erhalten. Die Hauptsache besteht darin: *Einer* von der Gesellschaft wird heraus geschickt, damit sich die Andern in seiner Abwesenheit heimlich verabreden können, was er im Zimmer vornehmen soll z. B. Er soll einer Person einen Schlüssel aus der Tasche holen, den dazu gehörigen Schrank im Zimmer aufsuchen, aus einer gewissen Schublade desselben eine Brieftasche holen, zuschliefsen und die Brieftasche einer gewissen Person in die Tasche

stecken. Ein Clavier oder Violienspieler giebt ihm, nicht durch Worte, sondern durch das Spiel auf seinem Instrumente zu erkennen, was er vornehmen soll. Nachdenken und Erfindungskraft müssen ihn dabey leiten. Er kommt herein, alles ist still und die Musik geht langsam und leise. Er beginnt seine Promenade im Zimmer umher, und indem er sich der Person nähert, welche den Schlüssel hat, hebt sich der Ton und verräth ihm, dafs hier der Gegenstand seiner Action sey. Er berührt jene Person und der Ton hebt sich noch mehr. Er wird jetzt allerley mit ihr unternehmen, sie sträucheln, ihre Hand fassen, aber vergebens. Er wird endlich mit beyden Händen von ihrem Kopfe langsam bis zu den Füfsen herab fahren und die Verstärkung der Musik wird ihn in der Gegend der Westentaschen anzeigen, dafs hier etwas zu schaffen sey. Seine Hände finden bald die Tasche, sie holen wirklich etwas heraus, aber plötzlich sinkt die Musik ins pianissmo zurück; denn es ist ein Messer. Er steckt es schleunig wieder in die Tasche, die Musik hebt sich wieder und wird noch stärker, als er den Schlüssel herauszieht. Mit dem Schlüssel in der Hand wird er nun allerley vergeblich versuchen, die Musik wird sich ins Piano zurückziehen; ja sie wird ins pianissimo herabsinken, wenn er den Schlüssel wieder in die Ta-

sche stecken wollte; aber sie wird sich heben, wenn er die Person verläfst und sich dem Schranke nähert. Schlüssel und Aufschliefsen sind zu verwandte Sachen, als dafs man sie nicht augenblicklich kombiniren sollte. Er öffnet den Schrank, berührt nach und nach die Schubladen bis er an die kommt, in der die Brieftache ist. Er hohlt sie heraus, und die Musik wird stärker. Er will sie öffnen, und sie sinkt ins piano, er will zehn andre Sachen damit vornehmen, und die Musik schlummert immer mehr ein. Er will damit fort gehn, und sie wird immer träger und ist nah am Schweigen. Aber sie wird lebendig, wenn er die Thür des Schrankes faſst. Dieſs wird ihm bey einigem Nachdenken bald verrathen, was zu thun sey. So wird der Schrank verschlossen, indem die Musik lauter ihren Beyfall giebt u. s. w.

Durch das Bisherige ist die Einrichtung des Spiels wohl deutlich genug. Es bleibt jetzt noch übrig, einige Regeln festzusetzen

Es kommen hier 3 Gegenstände in Betrachtung. 1) Die Aufgaben, welche herausgebracht werden sollen; 2) Das Verhalten desjenigen, der sie lösen soll; 3) Die Musik.

1. *Aufgaben.* Das ganze Spiel beruht auf Combination der Ideen. Da nun jeder Gegenstand

in Rücksicht auf andere in mannigfaltiger natürlicher Beziehung steht, so ist es schon hinreichend, immer nur bey diesen richtigen Beziehungen zu bleiben und alle *unrichtigen* d. i. willkürlich ersonnenen, nicht natürlichen zu vermeiden. Z. B. die natürlichste Beziehung hat der Schlüssel auf das Schlofs und auf die Handlung des Auf- und Zuschliefsens; allein alle anderen zwar willkürlich zum Theil ersonnenen, aber doch gewöhnlichen Handlungen, die mit einem Schlüssel vorgenommen werden, sind mit ihm immer noch in Beziehung, und man fordert keine unrichtige Combination, wenn man von der spielenden Person verlangt, den Schlüssel einzustecken, ihn aufzuhängen, darauf zu pfeifen, Zukker damit zu klopfen u. d. gl. Wollte ich hingegen die Aufgabe damit so machen, dafs ein Band hindurch gezogen und der Schlüssel damit über das Ohr gehängt werden sollte, so verfiel ich in possenhafte, willkürlich erdachte, unrichtige Combination. Diese sollten aus 2 Ursachen so viel als möglich vermieden werden.

a) Das Spiel hat zum Zwecke, den Suchenden auf eine angenehme Art zum Nachdenken zu reizen, indem es ihn veranlafst, irgend einen Gegenstand sich in seinen, oft sehr mannigfaltigen, Beziehungen auf andere Gegenstände zu denken. Sind diese Beziehungen ganz unge-

wöhnlich und unnatürlich, so findet mehrentheils kein Nachdenken mehr statt, und man muſs sich sclavisch an die Musik binden, um das Begehrte herauszubringen oder es bloſs zufällig errathen. b.) Es wird dadurch auf eine unnütze Art erschwert. Beabsichtiget man dieſs aber wirklich, so läſst es sich theils durch eine ausgedehntere Aufgabe und ganz besonders dadurch hineinbringen, daſs man jene entfernteren Beziehungen mit ins Spiel ziehet. Die obige Aufgabe wird schon schwerer werden, wenn ich verlange, daſs aus dem Schranke Zucker geholt, dann ein Messer gesucht, und das Zerschlagen des Zuckers vermittelst jenes Schlüssels verrichtet werden soll. Ich brauche übrigens wohl kaum zu erinnern, daſs man den ungeübten Spieler mit zu verwickelten Aufgaben verschonen und mit ihm nur schrittweise zu den Schwerern fortgehen müsse.

2. Die Hauptregel für den Spielenden läſst sich aus dem vorigen leicht ableiten, sie ist: durchdenke so vollständig und so geschwind als möglich die mannichfaltigen Beziehungen des Gegenstandes, mit welchem man dich, vermittelst der Musik, in Verbindung setzen will. Durch das obige ist diese Forderung hinlänglich erklärt. Um aber den Gegenstand sobald als möglich aufzufinden, darf der Spielende beym

Hereintreten nicht gleich ängstlich in der nächsten Gegend des Zimmers alles durchsuchen und berühren; sondern er wird wohl thun, wenn er sich zuerst flüchtig vom Kopfe bis zu den Füfsen mit den Händen überfährt — denn es könnte seyn, dafs er mit sich selbst etwas vornehmen sollte, — und dann schnell in dem Zimmer umher gehe. Auf diese Art wird er den Gegenstand vermittelst der Musik am schnellsten auffinden. — Alles übrige hängt zu sehr von Umständen ab, und erfordert eine zu weitläuftige Entwickelung, als dafs ich mich darauf einlassen könnte.

3. Die Musik kann bey diesem Spiele freylich im Nothfalle durch blofses Händeklatschen oder Klopfen auf dem Tische einigermafsen ersetzt werden; aber man sieht leicht ein, dafs hierdurch für etwas empfindliche Ohren leicht Ueberdrufs verursacht werde. Ersetzt wird dadurch Musik niemals; und wenn der Spieler auch nur Accorde oder ein leichtes Anfängerliedchen herausbringen kann. Vollkommen aber wird die Sache, wenn er die schöne Kunst des Phantasirens auf dem Forte Piano oder der Violine in einem so ansehnlichen Grade besitzt, dafs er den Acteur nicht blofs durch Hebung und Verminderung der Töne, sondern auch durch Abwechselung des Tactes, des Tem-

po und der musikalischen Gedanken unterstützt.

Für kleinere Knaben, die diesem Spiele noch nicht gewachsen sind, hat man ein leichteres, nämlich das *Nadelsuchen*, wobey eine versteckte Nadel auf obige Art nach der Musik gesucht wird.

---

98. Die Kaufleute.

Der Zweck dieses Spiels ist *Rechnen im Kopfe*. Das Vergnügen dabey liegt nicht sowohl in ihm selbst, sondern es entsteht durch den gefälligen, freundschaftlichen Ton der jungen Gesellschaft und besonders durch das Betragen der Hauptperson. Diese stellt den Käufer vor, alle übrige Kaufleute. Jeder wählt sich seinen Handelsartikel. Der Käufer geht von dem einen zum andern, begehrt diesen oder jenen Artikel, bezahlt mit Fleifs so, dafs wieder herausgegeben werden mufs. Diefs mufs der Kaufmann schnell berechnen; macht er es nicht recht, so giebt ihm der Käufer Plumpsack. Der Käufer mufs also selbst gut aus dem Kopfe rechnen können, um die Fehler leicht einzusehn und zu berichtigen, so wie er zweytens auf das Alter und die Fertigkeit der Kaufleute Rücksicht nehmen mufs, damit er nicht dem

Kinde Aufgaben ertheilt, die nur für den ältern Knaben gehören. Er kauft z. Exemp. von dem kleinen Bäcker 9 Semmeln, giebt ihm in Gedanken ein 2 Groschenstück und läfst sich von ihm die Zahl der Pfennige sagen, die er herausgeben mufs. Von dem Gröfsern nimmt er für 24 Pfennige Pfeffernüsse, zahlt ein 8 Groschenstück und läfst sich die Zahl der herauszugebenden Pfennige sagen. Bey dem Kleinen nimmt er 4 Pfund Kastanien à 2 Groschen 6 Pfennige und bezahlt mit einem Gulden; bey dem gröfsern nimmt er 1/8 Centner, bezahlt mit einem Laubthaler, Ducaten, u. s. w. und verlangt den Rest in Groschen zu wissen. Von dem kleinen Mädchen nimmt er 20 Ellen Band à 1 Pfennig, zählt 7 Groschen, und will die übrigen Pfennige heraus haben; bey dem gröfsern 4 1/2 Elle Kattun zu 12 Groschen und zahlt ihm 5 Rthl. und läfst sich Groschen zurückgeben. u. s. w.

Wenn alles unter Scherz und Lachen geschiehet, so ist diefs Spiel sehr zweckmäfsig und giebt eine vortreffliche Gelegenheit, den Kindern nicht blofs Uebung im Kopfrechnen zu verschaffen, sondern ihnen auch den Werth von mancherley Münzsorten, Maafs und Gewicht, so wie den Preis von allerley Waaren bekannt zu machen. Ein sehr hübsch ausge-

führtes Beyspiel findet man im *Kinderalmanach* von 1795.

99. Das Arithmetische Spiel.

Es giebt schon seit den ältesten Zeiten arithmetische Spiele; das berühmteste von allen ist die Pythagorische Rhythmomachie.*) Ich führe von mehreren neuen nur eins an, weil es im Ganzen sehr zweckmäfsig und leicht zu haben ist.**) Es ist auf das alte sehr bekannte Gänsespiel gebaut, so wie mehrere neue Spiele der Art, z. Exemp. das *Post-* und *Reisespiel*, das *Ritterspiel* und andere, verdient aber allen diesen weit vorgezogen zu werden. Die Spieltafel besteht in einem Spi-

*) Diese und andere Spiele der Art findet man in Nic. Ozanam Recreations de Mathematiques et Physiques. à Paris 1796. und 1751; in Claude Casp. Bachet Problemes plaisants et delectables qui se font par les nombres. à Lyon 1610. 8; in Claude de Boissiere très-excellente et ancien jeu Pytagorique dit Rhythmomachie etc. à Paris 1556, in Jac. Fabri stapulensis Rhythmomachia s. pugna numerorum, und andern.

**) Arithmetische Unterhaltungen ein Gesellschaftliches Spiel für junge Knaben und Mädchen. Nach dem Englischen. Leipzig bey Baumgärtner. 1795. 16 gr.

ralförmigen Gange, in welchem man sich mit einem zehnseitigen Drehewürfel, der die Ziffern 1 bis 9 und 0 trägt, von dem Platze 1 bis 100 in den Mittelpunkt fortwürfelt. Die Folge davon ist, dafs die kleinen Spieler entweder *addiren*, indem sie die Zahl des neuen Wurfs zu den vorigen hinzuzählen; — oder *subtrahiren*, indem sie von zweyen Drehungen die kleinere Zahl von der gröfsern abziehen und so viel Felder weiter setzen als der Rest angiebt; — oder *multipliciren*, indem sie die beyden Zahlen zweyer Drehungen miteinander multipliciren und ebenfalls um so viel Felder weiter rücken, als das Produkt angiebt, wenn es nicht gröfser als 9 ist; denn im entgegengesetzten Falle, wird nur nach der letzten Ziffer fortgerückt, z. Exemp. wenn 4 und 9 gewürfelt ist, und folglich das Produkt 36 macht, so wird nur um 6 Felder weiter gerückt; — oder endlich *dividiren*, indem sie nach zweymaligen Würfeln die grofsen Nummern durch die kleinen Theile und den Rest zum Quotienten addiren. Schon aus diesem wenigen werden meine Leser einsehen, dafs dieses Spiel für die kleinere Jugend recht nützlich seyn könne; zu ihrer Hülfe sind auf den vier Ecken der Spieltafel kleine Tafeln für die genannten Rechnungsarten angebracht. Ausser diesen kleinen Uebungen im Rechnen hat der Erfinder noch auf

eine recht gute Art die Kenntniſs der Maſse, Gewichte, Zeitrechnung und Münzen hinein gewebt. Die moralischen Winke aber, die auf verschiedene der obigen Felder Beziehung haben, sind für die kleinere Jugend, welcher doch das Spiel gewidmet ist, viel zu gesucht und affectirt, sie hätten ganz wegbleiben oder doch ganz anders eingekleidet seyn müssen. — Eine vollständige Beschreibung ist hier nicht schicklich, man muſs das Materiale kaufen, und hierzu glaube ich mit Recht aufmuntern zu dürfen.

---

100. Das Ringspiel.

Die zahlreiche Gesellschaft sezt sich im Kreise herum und läſst einen gewöhnlichen Fingerring in demselben von Person zu Person gehen, wobey gewisse kleine Verse gesagt werden. Wenn zum Beyspiel A den Ring seinem Nachbar B. giebt, so sagt

A. Nimm hin das!
B. Was ist das?
A. Es ist ein Ring von meiner Hand
mit einem kleinen Diamant
darin steht geschrieben fein
mein Nam und meines Liebsten Nam,
meine Freude,

mein Leid,
mein Humeur,
meine Couleur,
mein Reim,
mein Sprichwort.

Da nicht jeder im Stande ist, diese Worte sogleich alle zu behalten, so läfst man den Ring dreymal herum kreisen und setzt jedesmal einen von den beyden Absätzen hinzu. Ist diefs geschehen, und ist der Ring wieder an A. gekommen, so mufs jeder eine Erörterung über die gesagten Reime geben, B fragt daher den A, wie sein *Name* heifse, was seines *Liebsten Name* sey, d. i. welche Person, oder Sache er vorzüglich schätze: worin seine *Freude* bestehe; worin sein *Leid;* was sein *Humeur*, welche seine *Lieblingsfarbe*, welches sein liebster Vers und Sprichwort sey. So geht denn das Fragen von Person zu Person, bis sich mit der letzten das Spiel endigt.

Ich mufs von dem Tone, der in dieses Spiel hinein zu wünschen ist, noch Proben geben. Hier sind ein Paar aus Schummels *Kinderspielen* und Gesprächen. Mehrere Kinder sitzen mit ihrer Mutter im Kreise.

Hänschen. Wie ist dein Nam?

Gustav. Gustav Friedrich.

Mutter. Ey du sprichst ja deinen Namen mit einem so stolzen Tone aus.

G. Das thue ich auch Mutter, heifst doch der König von Preufsen auch Friedrich. Und dann waren auch einmal zwey Könige von Schweden, die hiefsen alle beyde Gustav. Das waren recht grofse Leute.

M. Nun wohl Gustav, so mache, dafs auch einmal ein ganzer Mann aus dir wird.

H. Wie heifst deines liebsten Nam?

G. Juliana Maria. (der Name seiner Mutter. Er küfst ihr die Hand, sie küfst ihn wieder und drückt ihn an sich.)

H. Was ist deine Freude?

G. Wie du siehst, Hänschen, wenn ich mir einen Kufs von meiner lieben Mutter verdient habe.

H. Was ist dein Leid?

G. Ich habe keins; aber wenn Mutter stürbe, oder wäre krank, oder wäre böse, das wäre mein gröfstes Leid.

H. Wie ist dein Humeur?

G. Manchmal ein bischen hitzig, aber es gereuet mich bald wieder.

H. Was ist deine Couleur?

G. Wie der Himmel in der Nacht aussieht, blau mit Gold.

H. Was ist dein Reim?

G. sagt die Verse. Lobt den Herrn die Morgensonne u. s. w.

H. Dein Sprichwort?

G. Gott fürchten ist der Weisheit Anfang, — Jetzt examinirt Sophie den kleinen naiven Hans:

H. Nun komm ich dran. Fiekchen fragt mich.

Soph. Wie ist ihr Name?

H. Hänschen.

S. Haben Sie nicht noch einen Namen?

H. O ja, Mutter heifst mich manchmal Flatterhans und wilde Hummel; und Lieschen heifst mich einen Husaren.

G. Und wie heifse ich dich denn?

H. Du heifst mich auch manchmal so, aber denn heifse ich dich wieder was.

S. Wie ist ihres liebsten Nam?

H. (Zählt auf den Fingern.) Mutter — Fiekchen — Lieschen — Gustav, und dann mein neues Steckenpferd.

M. Das ist schön! das gefällt mir! Hast deine Mutter nicht lieber als dein Steckenpferd?

H. O ja liebe Mutter, darum habe ich sie auch zuerst gesetzt. Aber ich kann ja doch meinem Steckenpferde auch gut seyn, nicht wahr?

M. Ja, aber es wäre bald einmal Zeit, dafs du deinen Steckenpferden den Abschied gäbst. Bist ja nach gerade schon ein grofser Monsieur.

H. O wenn ich nur erst ein ordentliches Pferd habe, dann werfe ich die Steckenpferde weg.

S. Nun, was ist denn ihre Freude?

H. Meine Freude! Wenn ich erst einmal grofs wäre, und könnte auf einem schönen weifsen Schimmel reiten, und hätte einen Tressenhut auf und einen Degen an: Heysa das wäre eine rechte Freude. — —

S. Was ist denn ihr Leid?

H. Mein Leid? Ach ich habe viel Leid: Wenn ich Kegel spiele und kann in meinem Leben keine Neun treffen — und hernach, wenn ich soll Vokabeln lernen, und sie wollen mir gar nicht in den Kopf, und hernach, wenn ich mich manchmal ein Bischen dreckigt —

M. Pfui, das ist ein garstig Wort; wer wollte so sprechen.

H. Ich meine nur, Mutter, wenn ich mich auf dem Spielhofe manchmal so voll gemacht habe, und ich soll dann zu ihnen kommen; das ist mir immer ein rechtes Leid.

M. Das Leiden könntest du dir aber hübsch ersparen, wenn du nur immer Achtung auf dich gäbst.

S. Was ist ihr Humeur?

H. I — lustig und vergnügt.

M. Mit unter ein bischen wild und ausgelassen.

H. O manchmal nur.

S. Ihre Couleur?

H. Weifs, schneeweifs, wie ein Schimmel.

S. Und ihr Reim?

H. O ich habe einen recht hübschen Reim: Wenn ich artig bin und ohn' Eigensinn u. s. w.

Man kann dieses Spiel um Pfänder und Plumpsack spielen. Wer die Reime nicht ohne Anstofs sagt, im Examen Sprachfehler begeht, keinen Vers oder kein Sprichwort kann, mufs ein Pfand geben, oder bekommt im Spafs Plumpsack. Wenn er beym Auslösen der Pfänder nicht gehörig antworten kann, so kommt ebenfalls der Plumpsack über ihn. Der Spielrichter dictirt die Strafe.

In einem Kreise von fröhlichen, zumal noch nicht erwachsenen, ganz unschuldigen, aufrichtigen und naiven Kindern werden oft allerley lustige Antworten zum Vorschein kommen; aber Erwachsenere werden mit der Wahrheit nicht gleich herausrücken und in Ziererey verfallen. Sagen sie aber die strenge Wahrheit, so wird das Spiel sehr einförmig und ist mit einem Male, wo nicht für immer, doch auf einige Zeit abgenutzt; denn ihr Name bleibt immer, ihr Liebstes bleibt wenigstens auf lange Zeit ihr Liebstes, sind es gar ihre Eltern, so werden sie ihnen immer die liebsten Personen bleiben.

Aehnlich ists mit ihrer Freude, mit ihrem Leiden u. s. w. Dieſs kommt alles daher, weil das ganze Spiel ursprünglich für einen Punkt berechnet ist, um den sich die meisten Tänze, Schauspiele und Romane drehen; für die Jugend bleibe er ein mathematischer Punkt, so lange es gehn will.

Weit lehrreicher und mannichfaltiger ist die Campische Umarbeitung dieses Spiels. Die Verse sind:

A. Nimm hin das!
B. Was ist das?
A. Es ist ein Ring von meiner Hand
mit einem kleinen Diamant;

Beym zweyten Herumkreisen kommen zu diesem noch folgende Reime:

Darinnen steht geschrieben fein
mein *Urtheil* über groſs und klein,
viel *Wunderbar's* von manchem Ort;
mein *Räthsel*, *Reim* und *Sprichwort*.

Man kann die Verse nach Belieben abbrechen, je nachdem es für das Gedächtniſs der Kinder erforderlich ist.

Hierauf fangt man, wie beym obigen Spiele, das Examen der Reihe nach an; *B* fragt den *A* und dieser muſs ihm ein *Urtheil*, etwas *Merkwürdiges* von irgend einem Orte, Lande, Gebirge, oder seinen Producten, Thieren; ein *Räthsel*, einen *Vers* und

ein *Sprichwort* sagen. Um dieses Spiel noch belustigender zu machen, könnte man es mit Pfändern spielen. Sodann müfste jeder ein Pfand geben, der auf eine Frage nichts hervorzubringen wüfste, oder etwas Falsches sagte; folglich müfsten auch für ein falsches Urtheil, für eine unrichtige Merkwürdigkeit, für einen Vers und für ein Sprichwort, die falsche Gedanken enthielten, Pfänder gegeben werden; und man gebrauchte, wie oben, den Plumpsack, wenn jemand das Pfand nicht einlösen könnte. Ein Beyspiel aus Campe's Kinderbibliothek: Es war Regenwetter, die Kinder verlasen Salat und spielten dabey.

C. Dein Urtheil?

K. Regenwetter ist auch gut.

V. Wozu denn?

K. I es würde sonst nichts wachsen; und dann so hätten Menschen und Thiere nichts zu trinken, wenns nicht zuweilen regnete.

V. Könnten denn nicht Brunnen, Bäche, Flüsse seyn?

K. Ja wie bald würden die vertrocknen! und dann so kann man auch zu Hause spielen, wenns draufsen regnet.

C. Etwas Merkwürdiges aus der Geographie?

K. Zu Surinam in Amerika giebt es eine Art Ameisen, die man Visitenameisen nennt. Die-

se ziehen zuweilen in grofsen Heeren aus, und wo sie hinkommen, da freuen sich die Leute und machen ihnen Thüren und Fenster auf.

F. I warum denn?

K. Ja wo die Ameisen hinkommen, da durchsuchen sie das ganze Haus, und wo sie nur eine Ratte, Maus, eine Wespe, eine Fliege oder so etwas finden, da beissen sie sie todt und fressen sie auf u. s. w.

F. Das sind ja scharmante Thierchen!

K. Jawohl!

C. Dein Räthsel?

K. Ich habe ein Paar Pferde gesehen, die frafsen täglich mehr als hundert Scheffel Haber.

Alle Ho! ho!

K. Ja und sie standen noch dazu auf den Köpfen und frafsen mit den Beinen.

F. Dafs ist doch gewifs nicht wahr.

K. Und da war noch ein Huhn dabey, das legte täglich mehr als tausend Eyer!

In der Folge wird dann das Räthsel, welches Anfangs niemand glauben will, gesprächsweise gelöfst, nämlich: hundert Scheffel Haber fressen freylich nichts, und tausend Eyer legen kein einziges. Die Pferde stehn auf den Köpten der Hufnägel und ihre Zähne sind von Knochen oder Bein; dann gehets weiter, Konrad sagt die Verse: Unschuld und Freude sind

ewig verwandt; es knüpfet sie beyde ein himmlisches Band; und endlich kommt sein Sprichwort: Jung gewöhnt alt gethan.

Jedermann sieht leicht ein, dafs dieses Spiel Uebung des Verstandes und des Gedächtnisses seyn kann, zumal wenn ein Jugendfreund das, was gesagt wird, im nöthigen Falle berichtiget, erweitert und Erläuterungen darüber giebt.

---

101. Das Fragespiel.

Diefs Spiel ist eine Art von Blindekuh, wobey der Geist so lange im Dunkeln herumsucht, bis er den Gegenstand erwischt, den er gern haben möchte. Man nimmt sich irgend Etwas aus der würklichen oder aus der Ideen-Welt in den Sinn, das ein Anderer durch geschickte Fragen zu erforschen strebt, ohne dafs er andere Antworten als *ja* und *nein* auf seine Fragen erhält. Um den geheimen Gegenstand zu treffen, würde alles Errathen vergebens seyn; denn der Gegenstände, die gedacht werden können, giebt es ja so unendlich viel: folglich mufs der Fragende bey seinem Geschäffte *von den allgemeinsten Begriffen bis zu den individuellsten nach und nach herabsteigen*, so wie die Blindekuh erst die Arme weit ausbreitet, um einen möglichst weiten

Raum zu umspannen, dann ihren Gegenstand immer mehr und mehr einschliefst, bis sie ihnen endlich fest fasset. Diefs ist die *erste Hauptregel* des Spiels. Ich will mir etwas in den Sinn nehmen, und es durch meine Leser heraus fragen lassen. Alle Nebengespräche und Kurzweile, wodurch das Spiel zur angenehmen Unterhaltung wird, bleiben hier weg, um des Platzes zu schonen. Ich habe etwas, das Fragen hebt an:

Gehörts zur Körperwelt? — ja! — Ists ein Weltkörper? nein! — Ein geographischer Gegenstand unsrer Erde? nein! — Ein natürlicher Körper, ein Naturproduckt? nein! Also ein Fabrikat? ja! — Genommen aus dem Thierreiche? nein. Zum Theil nur aus dem Thierreiche? nein. Aus dem Mineralreiche? ja, und ganz allein? ja — Von Stein? nein. Von Metall? ja! — von einem edeln? nein. Von Kupfer? nein? von Eisen? ja. Von künstlichem Eisen (Stahl)? ja.

Der Sachen, die von Stahl gemacht werden, sind sehr viel, es kommt folglich darauf an, sie sogleich im Kopfe zu classificiren und die gedachte Sache in eine Classe zu schaffen, ferner den Gebrauch derselben auszukundschaften. Hier nehmen folglich die Fragen eine andre Richtung.

Ists eine Maschine? nein! — Ein Instrument? ja. Des Künstlers? nein! Bauern? nein.

Handwerkers? ja. (Jetzt kömmt es noch darauf an, den Handwerker herauszubringen. Das ist auf zweyerley Art möglich; entweder kann man die Handwerker im stillen gleich klassificiren, oder den Stoff herausfragen, den er bearbeitet.) Verarbeitet er etwas aus dem Thierreiche? ja. Von einem Säugethiere? ja! Wildem? nein. Von der Kuh? nein! Vom Schafe? ja. Die Wolle? nein! Von Wolle; ja. Tuch? ja der Schneider; ja! die Scheere! nein! das Biegeleisen? nein! die *Nähnadel?* ja, Hier bin ich ertappt.

Ein *zweytes Beyspiel.* Die ersten Fragen wie oben, dann ferner: ein Naturprodukt, natürlicher Körper? ja! — Flüssiger? nein. Ein Thier? nein. Eine Pflanze? nein. Mineral? nein. (oder anders: gehörts zum Thierreiche; ja! ists ein Thier? nein! ein Theil davon? ja.) Ein einzelner Theil davon? ja. Von einem Thiere? ja Von einem menschenähnlichen? ja. Von einem Menschen? ja. Von den obern Theilen des Körpers? ja. Der Kopf? nein. Etwas vom Kopfe (ja. Stirn, Ohren, Mund etc.? nein. Nase? ja. Die Menschennase überhaupt? nein, Also eine bestimmte. Jetzt also von was für einem Menschen: lebt er noch? nein. Lebte er vor Christi Geburt? nein. In Europa? ja. Im westlichen? ja. Portugall? etc. nein. Frankreich? ja. Eine berühmte Person? ja. Ein König? ja. Der er-

sten: der zweyten Race? nein. Einer von den letzten der dritten? ja. Ludwig XVI. — XV? nein. Ludwigs XIV? ja. Also Ludwigs des vierzehnten Nase.

Drittes Beyspiel. Etwas aus der Ideen und Geisterwelt? nein. Die Eigenschaft, die Action eines Körpers? nein. Ein Weltkörper? nein. Ein geographischer Theil der Erde? nein. Ein Naturproduckt? ja. Ein flüssiges? nein. Zum Thierreiche gehörig? ja. Ein Säugethier? ja. Ein Mensch? ja. Noch lebend? ist zweifelhaft. Männlichen Geschlechts? ja. In den alten Erdtheilen? nein. In Amerika? nein. Polynesien? ja. In Süden des Aequators? nein. In Süden des nördlichen Wendekreises? ja. Auf den Sandwichinseln? ja. Auf Owaihi? ja. Hat er etwas merkwürdiges gethan. ja. Der Mörder Cooks? Allerdings.

Da diefs sehr schöne Spiel gemeinlich sehr unordentlich gespielt wird, und man oft blofs ins Gelag hineinfragt: so ist es wohl der Mühe werth, diese Anleitung etwas vollständiger zu machen. Alle Fragen bey demselben sind nur von dreyerley Art; sie betreffen immer nur das *Was*, *Wo* und *Wann*.

Es ist nothwendig mit dem *Was* allemal den Anfang zu machen; denn erst muſs ich die Sache wissen, ehe mir die Bestimmung durch Wo und Wann, d. i. nach *Ort* und *Zeit* nützlich wer-

den kann. Ich gebe hier folglich einen kurzen Entwurf, nach welchem die Fragen nach dem *Was* etwa zu ordnen seyn möchten. Für vollständig gebe ich ihn nicht aus. Ich habe im ganzen nur die Fäden angesponnen, an welchen die Fragen fortlaufen sollen; doch wird er eben keine Lücken übrig lassen, durch welche der geheime Gegenstand entwischen könnte, wenn es ein körperlicher Gegenstand ist *). Hier wird man zugleich deutlich übersehen können, wie die Fragen von dem Allgemeinen zum Individuellen übergehen.

A. Ein Gegenstand aus der Ideenwelt? — Geisterwelt?

B. Aus der Körperwelt?

a Die Eigenschaft eines Körpers?

die Action, Handlung?

b. ein Körper selbst?

1. ein Weltkörper? — ein Theil davon?

Fixstern? Gestirn? Comet? Planet?

* die Erde?

ein geographischer Theil der Erde?

2 ein Gewässer?

*) Auf Gegenstände der Geister- und Ideenwelt habe ich mich nicht eingelassen; denn sie sind für den grösten Theil der Jugend zu entlegen und gehören nur für reifende Jünglinge, die schon eine Zeit lang philosophischen Unterricht genossen haben. Diese wissen sich selbst zu helfen.

. ein Land? ein alter Erdtheil? Europa? Nordeuropa?
Mitteleuropa? Deutschland? Niederdeutschland?
Obersachsen? Churſachsen? Meiſsner Kreis? u.s.w.

. ein Berg?

. eine Gegend?

. ein Wohnplatz? Stadt, Dorf, Schloſs, Haus? etc.

2. Naturproduckt? ganz oder ein Theil davon?

* Unbelebt?

** flüssig? Wasser? Luft? Feuer? electrische? magnetische
Materie? etc.

** fest?

*** Zum Mineralreiche gehörig? ein uneigentliches Mineral?
Versteinerung? aus dem Pflanzen-Thierreiche etc;
ein eigentliches Mineral?

. Erde? — Stein?

.. Kalkart?

.. Thonart etc.

... Porcellanerde?

... Serpentin? u. s. w.

. Salz?

.. saures?

.. Laugensalz u. s. w.

*** zum Pflanzenreiche?
u. s. w. durch die Abtheilungen der Pflanzen.

* Belebt

** Zum Thierreiche?

*** Säugethier?

. Menschenähnlich? — ein Mensch? u. s. w. Geschlecht.
Alter, Stand, Wohnort, Zeit.

. Raubthier? etc.

. Wiederkäuend?

fremd?

hiesig? wild? zahm? Kuh? Schaf? etc.

** Vogel

* Raubvogel?

. Spechtartiger

. Schwimmvogel? Pelikan? Ente etc. u. s. w.

*** Amphibie u. s. w.

**** Fisch u. s. w. durch alle Thierklassen, Ordnungen, Geschlechter, Gattungen, Arten.

3. Ein verarbeitetes Naturprodnkt. Kunstprodukt, Fabrikat?

* genommen aus dem Mineral - Thier - Pflanzenreich? — aus 2 oder dreyen zugleich? hier gehen die Fragen wieder fort ins Naturgebiet.

* gemacht durch die Hand eines Künstlers? Handwerkess u. s. w.

* von welcher Art ist der Gegenstand? hier folgen also die Fragen

. Instrument?

für ein Handwerk? Kunst? Oekonomie? Wissenschaft? Handel? Bergbau? Vergnügen? Hausgeräth u. s. w.

. Maschine?

. Gefäfs? Behältnifs, Wohnsitz, Schiff etc.

. Kleidung? oder dazu gehörig.

. Zur Nahrung?

. Verschönerung? u. s. w.

Man prüfe die obigen Beyspiele; man nehme sich einmal die Nähnadel in den Sinn und frage nach diesem Entwurfe sie aus sich selbst heraus, so wird man den Gang des Spiels einsehen lernen.

Hat sich der Gegner etwas in den Sinn genommen, was weder durch *Ort* und *Zeit* bestimmt ist; das heifst, hat er sich blofs eine Classe, Ordnung, Gattung oder Art gewählt, so kömmt man mit den Fragen nach dem *Was?* voll kommen aus. Ich will diefs deutlicher machen.

Beym ersten Beyspiele war nur eine *Gattung* gewählt, nämlich eine Gattung von Instrumenten, die man Nähnadel nennt. Nähnadeln giebts allerwärts, hier ist also keine Beschränkung des *Ortes*. Ferner läfst sich hier annehmen, es gab immer Nähnadeln, daher findet auch keine Beschränkung der *Zeit* statt. Hätte ich aber die Nähnadel im Sinne gehabt, welche hier an meinem Fenstervorhange steckt, so wäre mein Gegenstand ein Einzelwesen (Individuum) das erst durch den *Ort* bestimmt wird, folglich hätte nach dem *Orte* gefragt werden müssen, — Im zweyten Beyspiele ist der Gegenstand individuell, nämlich die Nase Ludwigs des XIV, hier ist also Bestimmung nach Zeit und Ort; diefs würde der Fall nicht gewesen seyn, wenn man sich den Gattungsbegriff, Nase, überhaupt gedacht hätte. Hieraus ergiebt sich die zweyte *Hauptregel, daſs man aufhören müsse, nach dem Was zu fragen, wenn man die Gattung oder Art heraus hat, und sogleich nach dem Wo? oder Wann fragen müsse, um auf das Individuum zu kommen.* Bey dem *Wo* können die Fragen, im nöthigen Falle, beym Ganzen der Erde anfangen und sie werden sich oft bey einem kleinen Plätzchen im Zimmer endigen. Eben so ist es mit dem *Wann*; man geht von gröfsern Zeiträumen bis in die kleinsten hinein.

Für die Theorie dieses Spiels mag das Bisherige genug seyn, aber für die Praxis habe ich noch manches aufgespart. Hier ist es.

Wenn man den Gegenstand ausgefragt hat, so gehe man hinterher noch einmal die ganze Reihe der Fragen durch, die man gethan hat, und untersuche, wo man hätte besser fragen und kürzer zur Sache kommen können; noch mehr ist dieses Wiederholen nöthig, wenn man den Gegenstand nicht herausbringen konnte; man sieht dabey am besten, worin man gefehlt hat, und wird dadurch vorsichtiger.

Man thue keine doppelte Fragen, z. E. ists ein Mineral oder eine Pflanze? denn der Andre muſs sonst ja und nein zugleich sagen.

Anfängern sage man gleich das Fach, woraus man sich etwas in den Sinn nimmt, z. E. aus der Naturgeschichte, Geographie u. s. w. und man wähle für sie keinen Gegenstand, der über ihren Gesichtskreis hinausliegt.

Das Errathen darf bey dem Spiele nicht geduldet werden, ob es gleich, um das Fragen abzukürzen, oft sehr gut ist, die allgemeinern zu überspringen und gleich einmal eine specielle Frage zu thun, wenn man Scharfsinn genug hat, allerley Nebenumstände aufzufassen, um schon auf die Spur zu kommen, ehe noch eine Frage gethan ist.

Da alles auf richtige Beantwortung ankommt, so ist es gut, wenn junge Personen ihren Gegenstand einem Freunde mittheilen, damit er im Nothfalle berichtigen kann.

Unter den Spielen, die auf Bildung des Geistes abzwecken, ist dieſs eines der vollkommensten, und sein Nutzen für die Jugend, so wie für sehr viel Erwachsene, unverkennbar. Ihre Begriffe ordnen sich unter gehöriger Leitung Sachverständiger ällmählig in ein festes System, indem sie gezwungen sind, die Gegenstände nach wissenschaftlichen Systemen zu klassificiren, oder wo dieſs fehlt, selbst die Gegenstände der Ordnung in Gattungen und diese in Arten zu zerlegen; hierzu gehört Ueberblick des Ganzen, Scharfsinn und Nachdenken. Ueberdem besteht das ganze Spiel in einer ununterbrochenen Reihe von Schlüssen, die man nach den erhaltenen Antworten bildet. Daſs es sich ferner sehr gut als Wiederholung wissenschaftlicher Kenntnisse gebrauchen lasse, und daſs man der Jugend dadurch selbst manche noch nicht erlernte Sachen beybringen könne, sieht jeder leicht ein. Auch das Gedächtnils und die Aufmerksamkeit werden dabey geübt, denn man muſs nothwendig die schon erhaltenen Antworten und die dadurch bewirkten nähern Bestimmungen des Gegenstandes behalten. Endlich ist es auch für die Ju-

gend ein sehr angenehmes Spiel, denn vermöge ihrer natürlichen Wifsbegierde und Neugierde liegt sehr viel Reizendes darin, das heraus zu bringen, was ein anderer so geheim hält.

---

102. Das Silbenräthsel, oder die Charade.

Alle Wörter bestehen aus Sylben, und diese einzelnen Sylben haben oft für sich eine Bedeutung. Diefs ist am häufigsten der Fall bey zusammengesetzten Wörtern, z. E. Landkarte, Stricknadel, Sandbank, Baumöl, Süfsholz. Hier hat jede Sylbe ihre eigene Bedeutung, wie der Augenschein lehrt. Oft findet diefs auch bey nicht zusammengesetzten Wörtern statt, so sind in den Wörtern Breyhahn, Insect, Eidam die einzelnen Sylben bedeutend. Oft bezeichnet die eine Sylbe einen wirklichen Gegenstand und die andre einen Buchstaben; so ists in den Wörtern *heute*, *Ostern*, *gelinde*, *sauer*. Oft darf man nur einen Buchstaben wegschneiden, so erhält das Wort eine neue Bedeutung; man nehme aus den Wörtern *Hexel*, *Flachs*, *Maynz*, *Pavian* die Buchstaben *l*, *F*, *z*, *n*, so entsteht daräus, Hexe, Lachs, Mayn, Pavia. Oft läfst sich ein Wort in blofse Buchstaben zerlegen; so wird aus *Elbe l*

und *b*. Diese Eigenschaften der Wörter hat man benutzt, um daraus Sylbenräthsel (Charaden) zu machen. Man sagt demjenigen, der das Räthsel lösen soll, die Zahl der Sylben, giebt ihm dann die Bedeutung jeder einzelnen Sylbe durch eine unbestimmte, sich blofs auf die Gattung beziehende Beschreibung an, setzt endlich die Bedeutung des Ganzen eben so unbestimmt hinzu und läst errathen.

Beyspiele. 1) Ein dreysylbiges Wort. Die erste Sylbe bedeutet etwas, wonach sich der Seefahrer sehnt; die zwey letzten etwas, womit man häufig spielt; das Ganze ist ein Grundrifs des ersten. 2) Drey Sylben. Mit der ersten kann man binden, mit den andern beyden stechen; das ganze gehört in die Hände des Frauenzimmers. 3) Zwey Sylben. Mit der ersten kann die Magd die Stube reinigen, auf die zweyte setze dich, und das ganze vermeide, wenn du schiffest. 4) Zwey Sylben. Die erste eine Pflanze, die zweyte etwas Brennbares, das Ganze wächst auf der ersten und ist auch brennbar und efsbar zugleich. 5) Zweysylbig. Die erste Sylbe eine Art Speise; die zweyte ein Vogel, das Ganze ein Getränk. 6) Zwey Sylben, Die erste etwas Gebornes, was weder lebt noch todt ist, die zweyte ist bey Ueberschwemmungen sehr nützlich, das Ganze ist eine Art von Anverwandt-

ten. 7) Zwey Sylben. Die erste ein Nebenfluſs der Donau, die andre der Name eines Buchstabens, das Ganze empfindet man nur durch die Zunge und Nase. 8) Zwey Sylben. Jeder Gegenstand wird durch Entfernung zur ersten; die zweyte ist sehr nützlich in Gefahr; das Ganze aber bey Gefahr sehr schädlich, 9) Zwey Sylben. Schneide vom Ganzen den letzten Buchstaben ab, so ist der Rest etwas, was der Aberglaube sonst verbrannte; setze ihn hinzu, so können die Pferde fressen. 10) In einer Sylbe der Name eines sehr nützlichen Gewächses; schneide den ersten Buchstaben ab, so wirds ein sehr beliebter Fisch — Die Auflösnngen sind der Reihe nach 1) Landkarte, 2) Stricknadel, 3) Sandbank, 4) Baumöl, 5) Breyhahn, 6) Eidam, 7) sauer, 8)Kleinmuth, 9) Hexel, 10) Flachs.

Dieses Spiel verbindet das Angenehme mit dem Nützlichen und es ist unerschöpflich. Derjenige, welcher dergleichen Räthsel macht, muſs Nachdenken, Phantasie und Witz gebrauchen, um sie zu erfinden und gehörig einzukleiden. Er hat hierbey alle mögliche Freyheit, er kann von der einfachsten Angabe durch alle Grade des scheinbar Sonderbaren bis zum scheinbar Unglaublichen, wie oben bey dem sechsten Räthsel, fortgehen; aber er darf dabey der Wahrheit

nicht zu nahe treten und muſs, um billig zu seyn, bey den Beschreibungen der einzelnen Sylben Begriffe angeben, wodurch die Gattung oder Art im Allgemeinen, doch auf eine so beschränkte Art bezeichnet wird, daſs es noch möglich bleibt, den Gegenstand zu finden, der durch die Sylbe ausgedrückt wird. Thut man das nicht, so wird das Räthsel unauflösbar z. E. Mein Wort hat 6 Sylben 1 sieht gelb aus, 2 ist ein Geschenk der Erde, 3 hat ein Handwerker gemacht, 4 und 5 ist ein Mann in Franken, 6 eine Person in Preuſsen; das Ganze ein Mensch. Wer soll das je errathen? Richtig ist die Angabe: 1) Das Fabrikat eines Thieres. 2) der Saame einer nützlichen Pflanze, die man mit vielem Fleiſse bauet. 3) Ein Theil des Hauses. 4 und 5 Der Name eines bekannten Geographen. 6) Der Name eines berühmten Philosophen; das Ganze ein Handwerker. — Derjenige, welcher das Räthsel lösen soll, muſs mit Schnelligkeit ganze Classen und Gattungen von Dingen übersehen; die gefundenen Benennungen auf allerley Art zusammensetzen und trennen und dabey stets auf die Merkmale Rücksicht nehmen, welche der andere zur Bezeichnung der Sylben angegeben hat u. s. w. Alles das erfordert Nachdenken, Witz, kurz eine gewisse Gewandtheit des Geistes in Reproducirung der Begriffe. Die damit verbun-

dene Geschäfftigkeit und die sonderbaren, oft lächerlichen Zusammensetzungen gewähren Unterhaltung und Vergnügen, wenn man es nicht oft und nie lange fortgesetzt spielt. — Um mehr Veränderung und Abwechslung hinein zu bringen und um dieser Uebung mehr die Form eines Spiels zu geben, verbinde man es, nach Campens Vorschlage, mit Erzählungen und Pfändern. Ich will diesen Vorschlag mit einigen kleinen Zusätzen hier angeben.

Wenn A dem B ein solches Räthsel aufgiebt, so giebts zwey Fälle, 1) B kann es *nicht* lösen; dann giebt er ein *Pfand* und ist gehalten, der Gesellschaft eine kleine Geschichte, Fabel oder so etwas zu erzählen. So oft er hierbey *stottert*, einen auffallenden *Sprachfehler* begeht, oder ein *unedles* Wort gebraucht, muſs ers wieder mit einem Pfande büſsen. Ist die Erzählung geendigt, so wird das Räthsel nochmals der ganzen Gesellschaft vorgelegt. Hier treten folgende Fälle ein:

a) Es wird von irgend jemand gelöst. In diesem Falle muſs jeder der Gesellschaft etwas Wissenswürdiges von dem gefundenen Worte sagen, und zwar ganz kurz und gedrängt, entweder nach eigenem Gefallen, oder als Antwort auf die Fragen, welche der Spielrichter vorlegt. Dieses kann die einzelnen Sylben, oder auch das

Ganze betreffen. Wie viel läfst sich nicht über dergleichen Wörter als Landkarte, Sandbank, Baumoel u. s. w. angeben. Hier erhält der Erzieher eine vortreffliche Gelegenheit, Begriffe zu berichtigen, mitzutheilen, zurückzurufen u. s. w. Wer gar nichts angeben kann, giebt ein Pfand.

b) Es wird *nicht* gelöst; dann erhält der Aufgeber A dafür, dafs er es bekannt macht, ein Pfand zurück; hat er es aber in einer falschen Einkleidung vorgebracht, so dafs es unmöglich war, es zu errathen: so bekömmt er nicht nur kein Pfand zurück, sondern mufs zwey geben.

2) Kann im Gegentheile B das Räthsel lösen: so ist A verbunden eine Erzählung zum besten zu geben, und zwar unter den obigen Bedingungen. Ist die Erzählung geendigt, so ist jeder verbunden, das zu thun, was unter a) gesagt ist. So geht das Spiel herum, so weit als man Lust hat, dann kommts zur bekannten Auslösung der Pfänder.

Man hat starke Sammlungen von dergleichen Sylbenräthseln; für die Jugend ist die beste: *Charaden, eine angenehme Uebung des Witzes und Nachdenkens für Kinder, Leipzig* 1784 *von Salzmann;* weit zweckmäfsiger und unterhaltender ist es aber offenbar, dafs jeder sie selbst erfinde und zusammensetze.

103. Das Gesellschaftsräthsel.

Dieses Spiel hat mit dem vorigen einige Aehnlichkeit. Einer von der Gesellschaft entfernt sich und die Uebrigen vereinigen sich über einen Gegenstand, den er errathen soll; dieſs ist ein Mensch, Thier, eine Pflanze, eine Stadt u. s. w. was man will. Jener tritt dann wieder herein, und nun sagt ihm Jeder eine Eigenschaft des aufgegebenen Dinges. Sein Kopf muſs alle ihm auf diese Art gegebenen Merkmale, die den Gegenstand nur auf entfernte Art bezeichnen, vereinigen und daraus den Begriff zu bilden suchen, der ihm zum errathen aufgegeben wurde. Man sieht leicht, daſs dieſs die Operation der Phantasie, des Witzes, des Nachdenkens sey, und daſs daher dieses Spiel eine recht gute Uebung gewähre. Dieſs findet auch für diejenigen statt, welche das Räthsel aufgeben, zumal wenn die Gesellschaft etwas stark ist; einer raubt da dem andern oft die Merkmale, welche er anzugeben Willens war, dieſs setzt in Verlegenheit, und nöthigt, den gegebenen Gegenstand schnell von den verschiedensten Seiten zu betrachten, um ihm ein neues Merkmal abzugewinnen. Wie viel dieſs zur Aufhellung der Begriffe beytragen könne, sieht Jedermann leicht ein. In beyden Rücksichten ist das Spiel ächt pädagogisch und empfeh-

lungswerth; es unterhält überdem sehr gut und macht viel Vergnügen, zumal wenn man Gegenstände wählt, die an sich selbst, oder für die Gesellschaft etwas Lächerliches haben. Die äufsere Form des Spiels ist willkürlich; man kann das Errathen der Reihe nach herum gehen lassen und so das Spiel ohne weitere Einkleidung treiben: oder man läfst den Hereinkommenden ein Pfand geben, wenn er den Gegenstand nicht erräth, und schickt ihn jedesmal wieder hinaus, bis er glücklicher ist. So könnte auch der ein Pfand geben, der ein falsches Merkmal angäbe. Jungen Leuten macht es weit mehr Vergnügen, wenn sie denjenigen, der den Gegenstand nicht trifft, auf eine spafshafte Art mit ihren Tüchern zum Zimmer hinaustreiben können. Ort und Umstände, so wie der Ton der Gesellschaft müssen hier entscheiden.

---

104. Das Anwendungsspiel.

Ein Vater, Lehrer, oder Kinderfreund tritt in den Kreis der Kleinen, erbietet sich Kaufmann zu seyn und fordert sie auf, ihm etwas abzukaufen. Er hat in seinem Waarenlager eine grofse Menge von Waaren: Federn, Heu, Stroh, Kartoffeln, Papier, Aepfel, Birnen, Rosinen, Citro-

nen, Zucker Milch u. s. w. kurz alles was man haben will, und Alle haben Lust zu kauten. Er macht bey *Fritz* den Anfang: „Was willst du kaufen?“ — *Milch.* „Wozu willst du sie gebrauchen?“ — *ich will sie trinken!* Nun geht der Vater von Nachbar zu Nachbar, und Jeder muſs ihm angeben, wozu er die Milch gebrauchen will; da will sie der Eine verbuttern, der Andre verkäsen, der Dritte will damit bleichen, der Vierte Milchzucker daraus machen u.s.w. Wer keinen ordentlichen, gewöhnlichen Gebrauch davon anzugeben weifs, oder das nochmals sagt, was schon von den Andern angegeben ist, erhält von ihm einen spaſshaften Klapps. Ist man mit der Milch herum, und merkt der Vater, daſs wohl eben nichts mehr davon zu sagen übrig seyn möchte: so läſst er sich von Fritzens Nachbar einen neuen Artikel abkaufen, und es geht damit wie oben. Aufmerksamkeit, Gedächtniſs, Wiedererinnerung und Nachdenken kommen dadurch bey den Kleinen in Uebung; sie gewöhnen sich bey den Sachen mehr als den Namen zu denken und die Gestalt vorzustellen; sie lernen mit ihren Gedanken weiter greifen, die Association der Ideen wird lebhafter. Es ist daher ein gutes Spiel. Das Unterhaltende desselben beruht auf dem gesellschaftlichen Tone, so wie auf der Stimmung der Kinder; ziehn diese schon Würfel und Karten

dem Denken vor, dann ists nichts für sie; im entgegengesetzten Falle finden selbst Erwachsene Vergnügen daran.

---

b) Bretspiele.

105. Das Schachspiel.

Giuoco degli Scacchi; jeu des Echecs; Game of Chess; juego del Axedrez; Shahiludium; ludus latrunculorum.

Ueber die Erfindung dieses sehr berühmten Spieles ist ungemein viel gestritten worden. Ein gewisser Marinière, der in der Hälfte des siebzehnten Jahrhunderts ein elendes Buch über Spiele herausgab, wundert sich, dafs es bey dem darüber erregten Gezänke nicht bis zu Schlägen gekommen sey. Jodocus Damhuder schreibt es den *Aegyptern zu*; *) Lohneisen dem *Diomed* unter Alexander; Julius Ferretus **) dem *Palamedes*, der zu Trojas Zeiten lebte; Erasmus *ebendemselben* ***) Adam Olearius in seiner Persianischen Reise den *Persern*; Olaus mag-

---

*) In Paraenes. Christ. in admonit. ad milit. Pag. 229.

**) De re milit. Tit. de milit. otio. Nr. 11.

***) Adag. chil. 3. Cent 2. 28.

nus den *Gothen;* aber Petrus Martyr den *Indiern.* Andern ist das alles nicht früh genug; es soll in den grauen Zeiten eines Königs von Babylonien von dessen Minister Serses erfunden seyn. Selbst Saumaise eignet es den Griechen zu. Sehr viele andere finden es bey den alten Römern im Gange, obgleich das Spiel ganz offenbar den Stempel des Morgenlandes an sich trägt. Der Irrthum entstand daher, weil man in dem ganz unähnlichen Spiele mit dem Πεσσοις der Freyer der Penelope und in dem ähnlichen Ludo Latrunculorum der Römer das Schachspiel fand; thut man dieſs, so kann man freylich schon Stellen aus vielen alten Schriftstellern anführen, die vom Schachspiel reden. Der obige Marinière giebt einem gewissen Ringhier, der in Italien eine Menge selbsterfundener Spiele herausgab, eins ab, weil er das Schachspiel mit drucken lieſs. Er hat eher Lust, es den Franzosen zu zuschreiben; denn diese, als ein sehr kriegerisches Volk, welches das römische Reich mehr als einmal bis zum Ruin brachte, *könnten* das Schach, meint er, *recht wohl* erfunden haben.

Bretspiele gab es schon unter Griechen und Römern, aber das Schach ist Morgenländischen Ursprungs. Die Perser und Chineser wollen es von den Hindus erhalten haben, und unter

diesen soll es im fünften Jahrhundert unter einer Veranlassung erfunden seyn, die von Arabischen Schriftstellern *) auf folgende Art erzählt wird. Behub, ein junger König in Indien, despotisirte seine Unterthanen. Die Rechtschaffnen, welche sich seinem Throne nährten und ihm warnende Wahrheiten sagten, erhielten Gefängnifs und Tod zur Vergeltung. Da getraute sich keiner mehr an das königliche Raubthier, und die Unterthanen trugen forthin das äherne Joch des Despotismus, bis sie sich endlich ihres Menschenrechts bewufst wurden und überall die Wehen einer Revolution das Innere des Staats zu durchdringen begannen. Da jammerte den Braman Nassir das Elend seines Vaterlandes, und er beschlofs, alles zu wagen, um den Wütrich zu Verstande zu bringen. Er erfand das Schach, ein Spiel, worin der König die Rolle eines Ohnmächtigen spielt, aber worin seine Diener und Bauern alles thun, um ihn vor den Angriffen der Gegner zu schützen; worin die niedrigsten Steine, wenn man sie gehörig behandelt, zur Vertheidigung von grofsem Werthe sind, aber wo der Verlust eines Einzigen oft den König schachmatt

---

*) Man findet sie bey Hyde de Ludis Orientalium, so wie auch im deutschen Merkur.

macht. Der König hörte bald von dem Spiele, das dem Hange des Orients zur Körperruhe so angemessen war und sich daher schnell bekannt machte. Nassir, der Sohn Dahers, mufste erscheinen, um das Spiel zu zeigen. Er lehrte es dem (den) jungen Tyrannen und verflochte in die Erklärung der Steine und Züge auf eine so feine und doch anschauliche Art die Regeln der Regentenweisheit, dafs der König sich getroffen fühlte, überzeugt wurde, seine Regierungsart abänderte und sich nun die Liebe seiner Unterthanen erwarb. Diefs rührte den König. Er drang in den weisen Braman, sich etwas zur Belohnung auszubitten und wenn es auch die Hälfte seines Reichs wäre. Nassir fiel demüthig zur Erde und sprach: Sieh, o mein König, die Tafel meines Spiels hat 64 Felder; willst du mich mit Gnade überschütten, so lafs die Knechte deiner Kornhäuser legen auf das erste Feld ein Weizenkorn, auf das andre zwey, auf das dritte 4 und so fort auf das nächstfolgende noch einmal so viel als auf das Vorhergehende. Da erzürnte der weise König über die kindische Bitte des Erfinders, schalt ihn einen Dummkopf und verlangte, er sollte etwas bessers bitten; allein Nassir blieb bey dem Gesagten und der König willigte mit Unwillen ein und gab den Befehl. Allein bald erschien der Aufseher der Magazine und meldete

seiner Majestät, es sey eine etwas wunderliche Rechnung, man wisse vor Multipliciren nicht, was man anfangen solle; er habe sie erst halb vollendet, aber die Zahl der Weizenkörner schon so grofs gefunden, dafs im ganzen Reiche wohl nicht so viel seyn möchten, um den Braman nur halb zu bezahlen. — Nach einer Berechnung darüber möchte wohl der ganze Erdboden seit der Schöpfung nicht so viel Weizenkörner getragen haben, denn das Ganze beträgt, genau berechnet, 18‘‘‘ 446 744‘‘ 073 709‘ 551 615; und wenn eine jede von 16384 Städten 1024 Kornhäuser, in jedem aber 174762 Maafs Weizen, jedes zu 32768 Körnern hätte, so würde dieſs erst den zweyhundertsten Theil davon ausmachen. Da mufste Nassir kommen, der König umarmte ihn und behielt ihn immer bey sich als Freund und Bruder.

Von den Persern und Arabern ist es nach dem Abendlande gekommen, wozu wahrscheinlich die Kreutzfahrer das meiste beytrugen. Jene nennen es nach Chardins Angabe Schetreng d. i. hundert Gedanken oder Sorgen; die Araber Al Xadrez. Es hat sich von allen Spielen am meisten verbreitet, denn man kann die Grenzen des Schachs ansetzen von Ochotzk bis Lissabon und von Island bis zu den Wohnungen der Neger in Afrika und sagt noch nicht zu viel, wenn

man auch noch etwas drüber hinaus zugiebt. Jetzt zur Beschreibung. Ich fühle es, dafs es nicht leicht sey, sich solchen Personen, die das Spiel gar nicht kennen, deutlich zu machen; und für diese schreibe ich doch vorzüglich. Ich werde mein Möglichstes thun.

Das Schachspiel stellt einen Krieg im Kleinen vor; zwey kleine hölzerne Heere stehen hier *schwarz* und dort *weifs* gegen einander über in Schlachtordnung; Feldherrn, Adjutanten, Cavallerie und Infanterie sind bereit, sich einander anzugreifen und den gegenseitigen König zu *fangen*; dieser aber steht da in seiner Hölzernheit und erwartet, wie das häufig der Fall in der Wirklichkeit ist, ohne Selbstthätigkeit, alles von seinem Kriegsminister oder Kriegsrathe, d. i. von dem Spieler, welcher die Steine in Bewegung setzt.

1) *Vom Schachbret.* Man sehe Zeichn. 16. Das Schachbret ist ein gewöhnliches Dambret von 64 Feldern, nämlich von 32 *weissen* und eben so viel *schwarzen*. Die Spieler legen es so zwischen sich, dafs jeder in der Ecke zur rechten Hand ein *weifses* Feld hat.

Um in der Folge verständlich zu seyn, und um die Stellung der Steine, so wie ihre Züge angeben zu können, wollen wir die Felder des Schachbretes bezeichnen, so dafs wir dieselben,

so wie in der Geographie die Oerter, nach Länge und Breite, angeben können. Wenn das Bret zwischen beyden Spielern liegt, so laufen von dem einen zum andern 8 Reihen Felder hinüber, diese nennen wir a, b, c, d, e, f, g, h. Allein diese Fehler bilden wieder 8 andre Reihen quer zwischen beyden Spielern hindurch, diese bezeichnen wir auf beyden Seiten mit 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8. Hierdurch läfst sich jedes Feld auf dem Brete angeben; das Feld X heifst nun d 5, und stünde hier ein Stein, von dem man sagen wollte, er solle nach Y gesetzt werden: so würde diefs durch die Bezeichnung heifsen d 5 nach f 3. Man schreibe die Bezeichnung auf den Rand des Bretes.

2) *Von dem Werthe und dem Gange der Steine.* Jedes von den beyden kleinen Heeren besteht aus einem *Könige*, einem *Feldherrn*, zwey Läufern, zwey Springern, zwey Thürmen und 8 gemeinen Soldaten.

Der *König* (le roi, the king, il Re) ist der vornehmste Stein im Spiel, darum ist er auch der gröfste. Der Zweck des Spiels gehet einzig dahin, ihn so einzusperren, dafs er sich ergeben mufs. Sein Gang ist sehr gravitätisch langsam, denn er kann auf einmal nicht mehr gehn als einen Schritt; aber diesen kann er nach Belieben nach allen Richtungen thun, vorwärts, rückwärts

seitwärts und auch über die Ecken seines Feldes in die benachbarten. So kann er auch jeden feindlichen Stein, der sich neben ihm auf ein Feld stellt, in alle den Richtungen nehmen, wenn er sich dadurch nicht einem andern feindlichen Steine blofs stellt.

Die *Königin*, *Dame*, (La Dame, la Regina, the Queen,) besser und richtiger der *Feldherr* (denn das ist dieser Stein auch ursprünglich,) ist der wirksamste Stein im ganzen Spiele. Er geht vorwärts, rückwärts, seitwärts und übereck wie der König, aber nicht blofs einen Schritt, sondern durch so viel Felder als nöthig ist und als offen sind; er nimmt auch in eben den Richtungen im zuträglichen Falle jeden feindlichen Stein weg, der sich ihm blofs stellt.

Neben den beyden vorigen stehn die *Läufer*. richtiger könnte man sie wohl *Adjutanten* nennen; aber auf eine lächerliche Art heifsen sie bey den Engländern Bishops und bey den Franzosen gar Fous, Narren, puisque, sagt Marinière auf eine naive Art: les premiers inventeurs de ce jeu n'ont pas voulu que les fous s'eloignassent de la principauté. — Sie können im ganzen Spiele gute Dienste leisten und sind daher wichtige Officire. Sie gehn blofs *übereck*, aber nach allen Richtungen und beliebig so viel Schritte auf ein mal als die schräge Reihe offen ist. Sie nehmen in

eben der Richtung jeden feindlichen Stein. Man muſs sichs wohl merken, daſs der Läufer, welcher Anfangs auf dem weiſsen Felde stand, auch immer auf den weiſsen bleibe, so wie der schwarze auf den schwarzen.

Die *Springer* (les chevaliers, the Knights, i Cavalli) sind in den gewöhnlichen Spielen an ihren Pferdeköpfen kenntlich und haben den deutschen Namen davon, weil sie über andre Steine *wegspringen* können. Sie bezeichnen offenbar Cavallerie. Sie Sind so wichtig als die Läufer; besonders brauchbar im Anfange des Spiels, aber auch am Ende noch sehr nützlich. Sie haben einen ganz eigenthümlichen Gang nach allen Richtungen, sie springen nämlich von ihrem jedesmaligen Standpunkte auf ein benachbartes drittes Feld von entgegengesetzter Farbe, von Weiſs auf Schwarz und so umgekehrt, auch selbst über die andern Steine weg; folglich z. Ex, von b 1 nach a 3 oder c 3 oder d 2.

Die *Thürme*, eigentlich Kriegselephanten mit Thürmen (Les Tours, the Rooks, Le Torri, i Rocchi) die in den vier Ecken des Schachbretes stehen, werden für die wichtigsten Steine nach dem Feldherrn gehalten. Ihr Gang ist gerade über die Felder hin, so weit sie offen sind. seitwärts, rückwärts und vorwärts, und sie können alles nehmen, was ihnen in den Weg kommt.

Die *gemeinen Soldaten;* (*Bauern*, les Pions, the Pawns, le Pedine) sind zur Beschützung des Königs sehr wichtig, zum Angriff und zum Zurücktreiben der obigen Officiere sehr brauchbar unter guter Aufführung des Spielers. Dringt ein Bauer von seinem ersten Standpunkte über das ganze Bret bis in die erste Reihe der feindlichen Felder, das heifst von 2 nach 8, oder von 7 nach 1: so wird er dadurch zum Feldherrn; ist aber sein Feldherr selbst noch nicht von den Feinden genommen: so kann der Spieler einen beliebigen Officier, einen Thurm, Springer oder Läufer daraus machen, wenn ihm schon einer davon fehlt. Wäre diefs nicht der Fall, so bleibt der Bauer so lange müfsig stehn, bis einer von jenen Officieren verlohren geht, dessen Rolle er dann bekommt. Der Gang des Bauers ist blofs *vorwärts gerade aus*; vom Hause aus, das ist, von seiner ersten Stelle an, kann er zwey Schritt machen, folglich von der Reihe 2 auf 4 und von der 7 nach 5. Man merke sich aber, dafs dieser Doppelschritt nicht erlaubt ist, wenn er dabey neben einem feindlichen Bauer vorüber müfste. Z. B. wenn der Bauer g 2 nach g 4 rücken wollte, indem in h 4 oder f 4 schon ein feindlicher Bauer stünde, so steht es blofs im freyen Willen des Gegenspielers, diesen so vorüberschreitenden Bauer wegzunehmen

und den seinigen nach g 3 zu setzen. Schlagen kann der gemeine Soldat nur immer *über Eck vorwärts*: stünde er z. Ex. in x so kann er jeden andern Stein der auf c oder e 6 steht, schlagen.

Der Nationalconvent änderte die Benennung der Schachsteine und setzt fest, dafs der König le Drapeau, die Königin l'Adjutant, die Springer les Dragons, die Thürme les Canons; die Läufer les Volontairs, und die Bauern Lientruppen heifsen sollten.

Die Einrichtung des deutschen Schachspiels Säec. 15, war von unsrer jetzigen sehr verschieden, was die Bedeutung und Form der Steine betrifft. Dafs kann man aus einer der ältesten Beschreibungen dieses Spiels sehen, nämlich aus „Jacob de Cessolis (aus Rheims, lebend Säc. 13 und 14) de moribus hominum et de officiis nobilium super ludo Scaccorum.“ Eine deutsche Uebersetzung erschien 1477 unter dem Titel „Schachzabel“ auf 40 Blättern in kl. Folio mit Holzschnitten. Die Composition der Steine war Nachbildung des Staatskörpers nach damaliger Art. 1. In der Mitte der König und seine Familie. 2. Unsre Läufer heifsen die *Alten*. Auf Stühlen sitzend, mit einem Buche auf dem Schofse bedeuten sie Richter, Kanzler. 3. Die Springer sind Ritter zu Pferde, 4. „Das

Roch soll seyn ein Ritter sitzend auf eynem ross mit eyner väle, und soll auf haben eyn gugel mit vehem unterzogen und soll ein stäblin haben in seiner gerechten hand. das bedeutet vitztumen und legaten der fürsten," — 5. Die Bauern sind nicht alle gleich, sondern stellen die Arbeiter im gemeinen Leben vor. Der erste Bauer, *vennd*, ist ein Baumann (Feldarbeiter) Er hat Haue, Gerte zum Viehtreiben, Sichel, Schneidemesser zum beschneiden des Weinstocks; der *andre* Hammer, Beil, Mauerkelle; der *dritte* eine Scheere, ein breites Messer, und bedeutet Weber, Fleischhauer, Lederer etc. der *vierte* eine Flöte als Musikant; der *fünfte* ein Wundeisen als Wundarzt; der *sechste* ist Wirth und Gastgeber; der *siebente* Mauthner, Zöllner; der *achtent vennt bedeut spiler; schelter und ribalden* — Sinn mag wohl in dieser Composition seyn, aber der Sinn des Originals ist ausgelöscht, und Unsinn daraus geworden.

3. *Von der Stellung der Steine.* Auf die Reihe 1 und 2 setzt der eine Spieler die *weifsen*, auf 7 und 8 der andre die *schwarzen* Steine. Haben es Beyde gethan, so stehen nun auf den 4 Eckfeldern des Bretes die 4 Thürme, neben diesen die 4 Springer, neben diesen die 4 Läufer, auf den beyden Feldern d 1 und d 8 die beyden Königinnen

und auf e 1 und e 8 die beyden Könige. Vor diesen Officieren stehn die Bauern nämlich auf der Querreihe 2, 2 die weifsen auf 7, 7 die schwarzen und bilden folglich das Vordertreffen. So stehn die Steine allemal beym Anfange des Spiels. Zum Ueberflusse merke man sich noch, dafs die beyden Königinnen immer auf ihrer eigenen Farbe stehn, folglich die weifse auf dem mittlern weifsen Felde, die schwarze auf dem schwarzen.

Diefs sind sehr langweilige Sachen; aber man mufs sie wissen, sonst kann man nie spielen lernen. Zur Erholung einiges von Schachspielen. Araber und Perser haben nur schlechte Steine und ein Stück Tuch, auf welches die Felder von zweyfarbigen Zeugen gemacht sind, vertritt die Stelle des Schachbretes. Ein berühmtes Schachspiel befand sich in Frankreich in der Abtey St. Denys. Es hatte grofse elfenbeinerne Figuren und man sagte, es sey ein morgenländisches Geschenk für Carl den Grofsen gewesen. Es bleibt aber sehr unwahrscheinlich, dafs Carl schon etwas vom Schach gewufst habe. *) Einem Italiener, Namens Ringhier, sind todte Figuren nicht genug, er will Menschen an ihre Stelle haben,

---

*) Richard Twifs hat historische Untersuchungen darüber angestellt Chefs London. 1787.

hier Weiber dort Männer, und ein grofser Saal soll das Schachbret seyn. Darüber hält sich Marinière auf. Uns ist das nichts neues, sagt er: Wir haben das schon im Traume des Polyphile gelesen, wo die Nymphen bey ihrer Königin die Rolle der Schachsteine vertreten. Ihm ist der Saal nicht grofs genug, er will einen ganzen Hof mit darauf gepflastertem Schachbrete, oder mit einem gewürfelt gemahlten grofsen Laken überdeckt. Die Spieler sitzen auf Tribünen gegen einander über und kommandiren die menschlichen Schachsteine. Die Zuschauer nehmen auf Seitenterrassen Platz. Don Juan di Austria Philipps des IV Sohn soll wirklich einen grofsen Schachsaal gehabt und Menschen statt der Steine gebraucht haben. Ein sonderbarer Menschengebrauch, sagt vielleicht mancher Leser; allein ist Krieg nicht Schachspiel im Ernst? In einem alten Ritterromane (man sehe Wielands deutschen Merkur) kommt Ritter *Galleret* auf seinem Zuge an das Schlofs der Fee *Floribelle*. Hier erscheint ein Fräulein, das ihn zu einer Partie Schach einladet. Er nimmt es an und wird von Floribellen erst herrlich bewirthet und nach Tische in einen Prachtsaal geführt, der ein Schachspiel darstellte, das einzig in seiner Art war. Schwarzer und weifser Marmor bildete den Fufsboden zum Schachbrete; die Figuren, waren von El-

fenbein und Ebenholze in Lebensgröſse; ihre Waffen von gediegenem Golde, ihre Kleidung überdeckt mit Perlen und Edelsteinen. Die Pracht der Könige und Königinnen blendete die Augen, die Läufer, weche man damals *Banner-träger* nannte, waren herrlich gewaffnet und trugen in der Hand prächtige Fahnen von zwey verschiedenen Farben, in diesen sahe man zweyerley Denksprüche mit Gold und Perlen gestickt. Die Springer glichen Rittern auf goldenen Pferden, geschmückt mit überaus prachtvollen Rüstungen, Waffen und Pferdedecken. Die Thürme wurden von goldenen Elephanten getragen; die Bauern waren Soldaten zu Fuſs mit Streitäxten bewaffnet. Doch war dieses alles nichts gegen die Feerey, wodurch diese Steine in Bewegung gesetzt wurden. Hätte man die Steine mit eigenen Händen auf den Feldern fortsetzen sollen, so wäre dieſs eine Arbeit gewesen, wodurch das Schachspiel zu einem Bewegungsspiele geworden wäre, aber leider soll das nie der Fall seyn; denn man kommandirte, ohne alle Anstrengung, mit einem Zauberstäbchen die bezauberten Steine durch Berührung von Stelle zu Stelle. Der Ritter erstaunte beym Anblicke dieser Herrlichkeit, aber erschrack, als Floribelle ihm jetzt eine Partie anbot, auf deren Gewinn sie den ganzen Schachsaal, das ganze Schloſs und sogar sich selbst

setzte; durch deren Verlust aber Galleret auf ewig ihr Sclave werden sollte. Doch er ermannete sich; denn bekanntlich darf kein Ritter einen dummen Streich ausschlagen, wenn Muth und Ehre dabey ins Spiel kommt. Die Schlacht begann, die Stäbchen setzten die Krieger in Bewegung und Galleret wurde, ehe er sich's versah — *matt*. Er forderte Genugthuung; ein zweytes Spiel gieng an und er gewann es, aber er vorlohr das dritte und gerieth in die Sclaverey. Wir lassen ihn darin ohne Barmherzigkeit, ob ihn gleich der alte Romancier in seiner fortlaufenden Erzählung wieder herauszubringen weifs. — Beym *de Serres* *) kommt ein historisch merkwürdiges Echiquier vor, das wahrscheinlich nur ein Dambret war. Robert und Heinrich, Wilhelms des Eroberers Söhne, waren 1061 zum Besuche bey Philipp I. von Frankreich. Sie spielten mit dessen Sohne Louis im Bret. Es gab Streit und Heinrich war im Begriffe, Louis mit dem Brete todt zu schlagen, hätte Robert es nicht gehindert. Diefs gab den Anlafs, sagt de Serres, zu den 400-jährigen krigerischen Unruhen zwischen England und Frankreich. In den neuesten Zeiten

*) Im Inventaire general de l'Histoire de France, im Leben Philipps I.

hat das Schachspiel des Herrn *von Kempeln* ungemein viel Aufsehen gemacht; denn hier spielte eine hölzerne Figur, die sich durch mechanische Gesetze in Bewegung setzte, mit jedem Meister Schach und gewann die Partie. Diese Maschine wurde durch ganz Europa berühmt, bis man endlich entdeckte, was sich von selbst verstand, nämlich dafs sie durch einen geschickten Schachspieler unter dem Spielen in Bewegung gesetzt wurde.

4. *Gebrauch der Steine.* Vom *Schlagen*, *Schachbieten*, *Rochiren*. Jeder Spieler läfst seine Steine nach und nach auf die feindlichen losmarschiren. Man zieht wechselsweise immer nur einen Stein auf einmal, und fängt gewöhnlich, wo nicht immer, damit an, dafs man den Bauer des Königs 2 Schritt d, i. von e 2 bis auf e 4 oder von e 7 auf e 5 rückt; denn durch diesen Zug wird gleich dem Feldherrn und einem Läufer die Bahn geöffnet. Alle andre Züge sind unbestimmbar, denn jeder richtet sich, wenn es nöthig ist, entweder nach dem letzten Zuge des Gegners, oder er bildet sich allmählig einen Plan, den König des Gegners zu fangen. Dieser Plan bleibt die Hauptsache des Spiels, um ihn aber desto ungehinderter ausführen zu können, sucht man den Verlust seiner eigenen Steine zu vermeiden und den Gegner zu schwächen, das ist, Steine zu nehmen. Beym Damspiele überspringt

der nehmende Stein denjenigen, welchen er nimmt, beym Schach ist es nicht so; der Nehmer (schlagende Stein) setzt sich an die Stelle des genommenen. Wenn ein feindlicher Stein bis auf das Feld c 3 heran käme, so kann ich ihn, um ein Beyspiel zu geben, entweder mit meinem Bauer in b 2 oder mit dem Springer in b 1 oder mit dem Läufer in f 1 nehmen, und einen davon an die Stelle setzen. Wenn der König auf die Art in Gefahr kommt, genommen zu werden, so heifst es, *er steht im Schach, es wird ihm Schach geboten*, und der Gegner kündigt dieſs alle mal durch das Wort *Schach!* an. Um in diesem Falle den König zu retten, sind folgende Fälle möglich:

1. Der König selbst nimmt den Stein, der ihm Schach bietet. Dieſs ist nur dann thunlich, wenn der feindliche Stein nicht gedeckt ist, d. i. noch einen andern Stein im Rücken hat, der ihn schützt. Beyspiel: Der König ist in e 1. Ein feindlicher Bauer kommt nach d 2 und bietet ihm Schach, diesen kann der König nicht nehmen, wenn ein anderer feindlicher Bauer auf c 3, oder ein Thurm, oder der Feldherr irgendwo auf der offenen Reihe d d steht u. s. w.

2. Man nimmt den schachbietenden Stein mit irgend einem andern.

3. Man stellt einen andern Stein zwischen den feindlichen und den König, nur geht diels nicht, wenn ein Bauer oder Springer Schach bietet.

4. Man rückt den König von seinem Platze weg.

Ist kein einziger Fall von diesen möglich, so ist der König *matt*, der Gegner hat gewonnen und das Spiel ist geendigt. Man kann dem feindlichen Könige mit jedem Steine Schach bieten, nur mit dem Könige nicht; denn dadurch würden ja *beyde* Könige im Schach seyn.

Oft ist es der Fall, dafs der König auf seinem Standpunkte z. B. der weifse auf e 1 so stark bedrohet wird, dafs er sehr in Gefahr kommt, indem der Gegner seine Hauptkraft auf diese Stelle richtet und sein Plan dahin geht, den König hier matt zu machen, oder so in die Enge zu treiben, dafs darüber wichtige Steine verloren gehn und der König bald matt wird. Der geschickte Spieler, der den Plan des so angreifenden Gegners im stillen durchschauet, läfst ihn bis auf den nächsten Grad der völligen Reife kommen und macht ihm dann einen Strich durch die Rechnung, indem er seinen König rochiren (rochen, sauter, saltare, arrocare, castle;) läfst; das heifst, er rückt den Thurm rechter Hand von h 1 auf f 1 und l fst den König darüber wegspringen

nach g 1; oder auf der linken Seite: er rückt den Thurm von a 1 auf d 1 und setzt den König nach c 1; oder mit andern Worten der König springt 2 Schritt rechts oder links und der Thurm lagert sich vor ihn. Mit dem auf die Art schnell veränderten Standpunkte des Königs muſs der Gegner seinen Plan natürlicher Weise umändern. Es ist sehr selten oder niemals gleichviel, auf welche Seite man den König rochiren läſst; man wählt diejenige, wo er vor den Angriffen des Feindes am sichersten ist. Am gewöhnlichsten setzt man ihn hinter drey Bauern, die man zu dem Ende auf den Feldern f, g, h 2 in Reserve behält, Das Rochiren ist aber in gewissen Fällen nicht erlaubt, diese sind:

a) Wenn der König seinen Platz schon vorher einmal geändert hatte. Eben daher thut man alles mögliche, den König so lange auf seiner Stelle zu erhalten, als es gehen will.

b) Wenn der Thurm, mit dem er rochiren will, schon vorher einmal gezogen worden ist.

c) Wenn ihm Schach geboten wird, so darf er nicht rochen, um heraus zu kommen.

d) Wenn er über ein Feld rückt, wo ihm Schach geboten wird. Gesetzt der König will von e 1 nach g 1, so muſs er über das Feld f 1; steht nun in y oder auf der Felderreihe von

f bis f der feindliche Feldherr, oder ein Thurm, kurz steht irgend ein feindlicher Stein so, dafs er auf das Feld f 1 zielet: so kann der König nicht darüber und mufs das rochiren für jetzt auf dieser Seite unterlassen.

e) Wenn sich zwischen ihm und dem Thurme ein anderer Stein befindet.

5. *Spielgesetze* a) Ein *berührter* Stein mufs gespielt werden, und ein *fortgesetzter* Stein ist gespielt.

b) Der Bauer geht zwey Schritt vom Hause aus, aber nicht neben einem feindlichen Bauer vorbey.

c) Ist der König so in die Enge getrieben, dafs er keinen Schritt mehr thun kann, ohne in Schach zu kommen, und können seine etwa noch übrigen Steine auch nicht mehr ziehen, so ist er nicht Schachmatt sondern *Schachpatt*, (Echec suffoqué, Stale-mated) und das Spiel ist nur halb verloren. In England gewinnt sogar der schachpatte König das Spiel.

d) Giebt, d. i. bietet der Gegner dem Könige *Schach*, ohne es zu sagen: so braucht man nicht darauf zu achten, wenn man es vortheilhaft findet, bis er es anzeigt.

e) Macht der Gegner den König matt, ohne zu sagen *schachmatt!* oder vielmehr ohne es

selbst zu wissen, so hat er streng genommen das Spiel zur halb gewonnen.

f) Wird ein Stein durch Versehn auf eine falsche Art bewegt und der Gegner bemerkt es erst, wenn er schon wieder einen Zug gethan hat; so können beyde nicht zurückziehn.

g) Wird ein Stein durch Versehen weiter gesetzt als er gehen kann, so kömmts blofs auf den Gegner an, es zu erlauben, oder nicht.

6. *Praktische Beyspiele.* Alles bisherige war nur das nothwendigste aus der Theorie des Schachspiels, ich bin dem Anfänger noch praktischen Unterricht schuldig. Ich setze voraus, dafs die Bezeichnung des Schachbretes ganz gefafst sey und dafs der Anfänger die Stellung, den Werth, Gang, Gebrauch so ziemlich gelernt habe; dann ist es dienlich, folgende Spiele vorzunehmen; sie werden ihm das Wesen des Schachspiels viel deutlicher und praktischer beybringen und zur Wiederholung des bisherigen die beste Veranlassung geben. Das Kreuz neben den Zahlen bedeutet, dafs durch den Zug *Schach* geboten wird.

Erstes Spiel.

Zahl der Züge.	Der Schwarze zieht;		dagegen	der Weiſse		
1	von e 7	nach e 5	-	e 2	nach e 4	
2	- g 8	- f 6	-	b 1	- c 3	
3	- f 8	- c 5	-	f 1	- c 4	
4	Rochiret		-	g 1	- f 3	
5	- f 8	- e 8	-	Rochiret		
6	- c 7	- c 6	-	d 1	- e 2	
7	- d 7	- d 5	-	e 4	- d 5	
8	- e 5	- e 4	-	f 3	- g 5	
9	- c 6	- d 5	-	c 3	- d 5	
10	- f 6	- d 5	-	e 2	- h 5	
11	- d 5	- f 6	-	h 5	- f 7 †	
12	- g 8	- h 8	-	f 7	- g 8 †	
13	- e 8	- g 8	-	g 5	- f 7 †	
	Matt					

Zweytes Spiel.

	Weiſs			Schwarz		
1	- e 2	- e 4	-	e 7	- e 5	
2	- f 2	- f 4	-	e 5	- f 4	
3	- g 1	- f 3	-	g 7	- g 5	
4	- f 1	- c 4	-	f 8	- g 7	
5	- d 2	- d 4	-	d 7	- d 6	
6	- b 1	- c 3	-	c 7	- c 6	
7	- h 2	- h 4	-	h 7	- h 6	
8	- h 4	- g 5	-	h 6	- g 5	
9	- h 1	- h 8	-	g 7	- h 8	
10	- f 3	- e 5	-	d 6	- e 5	
11	- d 1	- h 5	-	d 8	- f 6	
12	- d 4	- e 5	-	f 6	- g 7	
13	- e 5	- e 6	-	g 8	- f 6	
14	- e 6	- f 7 †	-	e 8	- f 8	
15	- c 1	- f 4	-	f 6	- h 5	
16	- f 4	- d 6 †		Matt.		

Drittes Spiel.

	Weiſs			Schwarz	
1	- e 2	- e 4	-	e 7	- e 5
2	- f 2	- f 4	-	e 5	- f 4
3	- g 1	- f 3	-	h 7	- h 6
4	- f 1	- c 4	-	g 7	- g 5
5	- h 2	- h 4	-	f 7	- f 6
6	- f 3	- g 5	-	f 6	- g 5
7	- d 1	- h 5 †	-	e 8	- e 7
8	- h 5	- f 7 †	-	e 7	- d 6
9	- f 7	- d 5 †	-	d 6	- e 7
10	- d 5	- e 5 †	-	Matt.	

Viertes Spiel.

	Weiſs			Schwarz	
1	- e 2	- e 4	-	e 7	- e 5
2	- g 1	- f 3	-	b 8	- c 6
3	- f 1	- c 4	-	f 8	- c 5
4	- c 2	- c 3	-	d 8	- e 7
5	Rochirt		-	d 7	- d 6
6	- d 2	- d 4	-	c 5	- b 6
7	- c 1	- g 5	-	f 7	- f 6
8	- g 5	- h 4	-	g 7	- g 5
9	- f 3	- g 5	-	f 6	- g 5
10	- d 1	- h 5 †	-	e 8	- d 7
11	- h 4	- g 5	-	e 7	- g 7
12	- c 4	- e 6 †	-	d 7	- e 6
13	- h 5	- e 8 †	-	g 8	- e 7
14	- d 4	- d 5 †	-	Matt.	

Fünftes Spiel. *)

	Weifs		Schwarz	
1	- e 2	- e 4	- e 7	- e 5
2	- f 2	- f 4	- e 5	- f 4
3	- g 1	- f 3	- g 7	- g 5
4	- f 1	- c 4	- g 5	- g 4
5	- c 4	- f 7 †	- e 8	- f 7
6	- f 3	- e 5 †	- f 7	- e 6
7	- d 1	- g 4 †	- e 6	- e 5
8	- g 4	- f 5 †	- e 5	- d 6
9	- d 2	- d 4	- f 8	- g 7
10	- c 1	- f 4 †	- d 6	- e 7
11	- f 4	- g 5 †	- g 7	- f 6
12	- e 4	- e 5	- f 6	- g 5
13	- f 5	- g 5 †	- e 7	- e 8
14	- g 5	- h 5 †	- e 8	- e 7
15	Rochiret.		d 8	- e 8
16	- h 5	- g 5 †	- e 7	- e 6
17	- f 1	- f 6 †	- g 8	- f 6
18	- g 5	- f 6 †	- e 6	- d 5
19	- b 1	- c 3 †	- d 5	- d 4
20	- f 6	- f 4 †	- d 4	- c 5
21	- b 2	- b 4 †	- c 5	- c 6
22	- f 4	- c 4 †	- c 6	- b 6
23	- c 3	- a 4 †	Matt.	

*) Dieses Spiel ist vorzüglich bequem, dem Anfänger zu zeigen, was es heifse, dem Gegner Schach bieten; es geschieht hier 16 Mal, so dafs der Gegner gar keine Zeit gewinnt, einen Gegenplan zu machen, sondern nur immer darauf denken mufs, dem Schach zu entgehen.

Sechstes Spiel.

	Weifs		Schwarz	
1	e 2 - e 4		e 7 - e 5	
2	f 2 - f 4		e 5 - f 4	
3	g 1 - f 3		g 7 - g 5	
4	f 1 - c 4		f 7 - f 6	
5	f 3 - g 5		f 6 - g 5	
6	d 1 - h 5 †		e 8 - e 7	
7	h 5 - g 5 †		e 7 - e 8	
8	g 5 - h 5 †		e 8 - e 7	
9	h 5 - e 5 †		Matt.	

Wenn Anfänger die bisherigen Spiele genau durchgespielt haben, so mufs Uebung das Uebrige thun. Ich rathe ihnen, diefs oder jenes von den bisherigen etwa halb durchzuspielen, dann das Buch wegzulegen, und es für sich zu endigen.

Die ersten Züge sind gemeiniglich uninteressant und leiden wenig Abänderung, wie diefs auch die obigen Spiele zeigen. Nach und nach legen die Gegner Plane an, das Spiel wird immer verwickelter, die Erwartung immer mehr gespannt, auf beyden Seiten die Stellung immer entscheidender; dann hängt von jedem einzelnen Zuge, alles ab und daher wächst die Bedachtsamkeit immer mehr. Für diejenigen, die schon Fortschritte gemacht haben, setze ich einige dergleichen Ausgänge theils zum Vergnügen, theils zum Nachdenken her. Die Steine

werden so gestellt, wie es die Ueberschriften angeben. K heifst König, F Feldherr, T Thurm, L Läufer, S Springer. Die kleinen Buchstaben und Zahlen bezeichnen bekanntlich die Felder. Der Weifse hat immer den ersten Zug. Man spiele hier die Züge nicht gleich nach, sondern verdecke sie und gehe erst selbst zu Rathe, welchen Zug man wohl für den besten hält; es macht viel Vergnügen, den wahren zu finden, oder ihn im Gegentheile hinterher nach dem Buche zu verändern.

Erstes Spiel.

Stellung.

Weifs	Schwarz
K. f 8. - T. d 1.	K e 6 F a 4 - T b 7
T. f. 1. - S. f 3.	T. g. 6 - S c 6 - S h 6
Bauer e 4	Bauern a 6 b 6 e 5.

1	f 3	-	g 5 †	-	g 6	-	g 5
2	f 1	-	f 6 †	-	e 6	-	f 6
3	d 1	-	d 6 †	-	Matt.		

Zweytes Spiel.

Stellung.

Weifs	Schwarz
K f 7 - T d 1 T f 1 -	K e 5 - T a 6 T g 6
S f 2 - Bauer g 3.	S h 7. Bauern d 6 = e 4.

1	f 2	-	g 4 †	-	g 6	-	g 4
2	f 1	-	f 5 †	-	e 5	-	f 5
3	d 1	-	d 5 †	-	Matt.		

Drittes Spiel.

Stellung.

Weiſs	Schwarz
K g 1 - F b 3 - T c 1 - T c 4 - S c 6 - S e 5 - Bauern a 3 - b 4 e 3 f 3.	K h 8 - F h 3 - T a 8 - T f 8. - S b 8 S f 2. Bauern a 5 b 6 f 6 g 3. g 7. h 7.

1	c 4	-	h 4	-	h 3	-	h 4
2	b 3	-	g 8 †	-	h 8	-	g 8
3	c 6	-	e 7 †	-	g 8	-	h 8
4	e 5	-	f 7 †	-	f 8	-	f 7
5	c 1	-	c 8 †	-	Matt.		

Viertes Spiel.

Stellung.

Weiſs	Schwarz
K d 5 - T e 4.	K b 1 - Bauer a 3

1	d 5	-	c 4		a 3	-	a 2
2	c 4	-	b 3	-	a 2	-	a 1 F *)
3	e 4	-	e 1 †		Matt.		

*) Hier wird der Bauer, wiewohl vergeblich, zum Feldherrn.

Fünftes Spiel.

Stellung.

Weifs			Schwarz		
K g 1.	F g 6.	T e 1.	K b 8.	F h 4	T c 8.
S a 4.	S c 5.	L c 1.	T h 8.	S b 4.	S g 3.
L f 1.	Bauern b 3.		L f 8.	Bauern a 7	b 7.
c 4 f 2			e 7 g 4.		

1	c 1	-	f 4 †	-	b 8	-	a 8
2	a 4	-	b 6 †	-	a 7	-	b 6
3	e 1	-	a 1 †	-	b 4	-	a 6
4	a 1	-	a 6 †	-	b 7	-	a 6
5	f 1	-	g 2 †	-	a 8	-	a 7
6	g 6	-	b 6 †	-	a 7	-	b 6
7	c 5	-	d 7 †	-	b 6	-	a 7
8	f 4	-	e 3 †	-	c 8	-	c 5
9	e 3	-	c 5 †		Matt.		

Sechstes Spiel.

Stellung.

Weifs			Schwarz		
K g 1.	F e 4.	T e 1.	K b 8.	F h 4.	T a 8.
T f 1.	S f 8.	L g 2.	T h 6.	S c 6.	S g 3.
Bauern a 5.	c 3.	d 3.	L b 7.	Bauern a 7.	b 6
			c 7.	f 4.	g 5.

1	e 4	-	e 8 †	-	b 7	-	c 8.
2	f 8	-	d 7 †	-	b 8	-	b 7.
3	a 5	-	a 6 †	-	b 7	-	a 6.
4	d 7	-	c 5 †	-	b 6	-	c 5.
5	e 8	-	c 6 †	-	h 6	-	c 6.
6	e 1	-	a 1 †	-	a 6	-	b 7.
7	f 1	-	b 1 †	-	Matt.		

Siebentes Spiel.

Stellung.

Weifs	Schwarz
K b 6. T d 3. S b 3.	K c 4 - T d 7. S b 8
S c 8. L g 6. Bauern	S c 6. - L e 5. L b 5
c 2 e 4.	Bauern b 4 c 3.

1	g 6	-	f 7 †	-	d 7	-	f 7	
2	c 8	-	d 6 †	-	e 5	-	d 6	
3	d 3	-	d 4 †	-	c 6	-	d 4	
4	b 3	-	a 5 †	-	Matt.			

Achtes Spiel.

Stellung.

Weifs	Schwarz
K g 1 F e 3. T d 1	K a 8. F h 3. T c 8.
S d 5. L d 2. Bau-	T h 7. S g 4. L f 5.
ern b 5. c 4. f 2. g 3.	Bauern a 7. b 7. e 4.
	f 7. g 6.

1	e 3	-	a 7 †	-	a 8	-	a 7	
2	d 1	-	a 1 †	-	a 7	-	b 8	
3	d 2	-	f 4 †	-	c 8	-	c 7	
4	f 4	-	c 7 †	-	b 8	-	c 8	
5	a 1	-	a 8 †	-	c 8	-	d 7	
6	a 8	-	d 8 †	-	d 7	-	e 6	
7	d 8	-	e 8 †	-	e 6	-	d 7	
8	e 8	-	e 7 †	-	d 7	-	c 8	
9	d 5	-	b 6 †		Matt			

Neuntes Spiel.

Stellung.

Weiſs	Schwarz
K g 1. F f 4. T e 1.	K a 8. F h 3. T d 7.
S b 5. Bauern f 2. g 3.	S b 6. L f 6. Bauern f 3. g 4. a 7. b 7.

1	e 1	-	e 8 †	-	f 6	-	d 8.	
2	e 8	-	d 8 †	-	d 7	-	d 8.	
3	b 5	-	c 7 †	-	a 8	-	b 8.	
4	c 7	-	a 6 †	-	b 8	-	a 8.	
5	f 4	-	b 8 †	-	d 8	-	b 8.	
6	a 6	-	c 7 †		Matt.			

Zehntes Spiel.

Stellung.

Weils	Schwarz
K g 1. F e 3. T c 3.	K b 8. F h 3. T c 8.
T e 1. S d 5. L c 2.	T h 8. S f 6. L f 8.
Bauern b 5 f 2. g 3.	Bauern a 7. b 7. d 6. e 7. f 3 g 4.

1	e 3	-	a 7 †	-	b 8	-	a 7	
2	e 1	-	a 1 †	-	a 7	-	b 8	
3	a	-	a 8 †	-	b 8	-	a 8	
4	c 3	-	c 8 †	-	a 8	-	a 7	
5	b 5	-	b 6 †	-	a 7	-	a 6	
6	c 2	-	d 3 †	-	a 6	-	a 5	
7	c 8	-	a 8 †		Matt.			

Elftes Spiel.

Stellung.

Weifs	Schwarz
K h 1. F d 4. T h 3.	K g 8. F f 2. T b 8.
S f 4. L e 7. L d 3.	T e 3. S d 8. S g 4.
Bauern a 4. b 3 c 2. g 3. h 5	Bauern a 6. b 6. c 7. f 5 g 7. h 7.

1	d 4	-	d 8 †	-	b 8	- d 8
2	d 3	-	c 4 †	-	g 8	- h 8
3	f 4	-	g 6 †	-	h 7	- g 6
4	h 5	-	g 6 †	-	g 4	- h 6
5	h 3	-	h 6 †	-	g 7	- h 6
6	e 7	-	f 6 †		Matt.	

Zwölftes Spiel.

Stellung.

Weifs	Schwarz
K h 1. T a 8 T f 4.	K h 7. T b 3. T d 2.
S d 4. S e 6. Bauern g 2 h 3.	S e 3. L e 4. Bauern c 4. d 5. h 6.

1	a 8	-	a 7 †	-	h 7	- g 6.
2	a 7	-	g 7 †	-	g 6	- h 5.
3	f 4	-	h 4 †	-	h 5	- h 4.
4	d 4	-	f 5 †	-	e 4	- f 5.
5	g 2	-	g 3 †	-	h 4	- h 3.
6	e 6	-	f 4 †		Matt.	

Dreyzehntes Spiel.

Stellung.

Weifs	Schwarz
K g 2. F e 3. T f 1.	K g 8. F d 5. T e 7.
T h 6. S h 4. Bauern	T f 8. S a 4. L c 5.
b 5 g 3.	Bauern b 6 e 4. g 6.

1	h 6	-	h 8 †	-	g 8	-	h 8	
2	e 3	-	h 6 †	-	e 7	-	h 7	
3	f 1	-	f 8 †	-	c 5	-	f 8	
4	h 6	-	f 8 †	-	d 5	-	g 8	
5	h 4	-	g 6 †		Matt.			

Vierzehntes Spiel.

Stellung.

Weifs	Schwarz
K h 1. F a 3. T a 1.	K b 8. F g 3. T a 8.
S a 5. S b 3 L d 3	T c 8. S d 7. S f 4.
Bauern b 2. b 5. c 2.	Bauern b 6. e 6. g 5.
e 4. f 3.	h 4.

1	a 5	-	c 6 †	-	b 8	-	c 7	
2	a 3	-	a 7 †	-	a 8	-	a 7	
3	a 1	-	a 7 †	-	c 7	-	d 6	
4	e 4	-	e 5 †	-	d 6	-	d 5	
*)5	d 3	-	e 4 †	-	d 5	-	c 4	
6	a 7	-	a 4 †	-	c 4	-	b 5	
7	c 2	-	c 4 †	-	b 5	-	ä 4	
8	b 3	-	c 5 †	-	b 6	-	c 5	
9	e 4	-	c 2 †		Matt.			

*) Wenn man statt des 5ten Zuges c 2 nach c 4 setzt, so ist der Schwarze gleich Matt. Aber das Spiel verliert seine Belustigung.

Funfzehntes Spiel.

Stellung.

Weifs	Schwarz
K g 2. F d 7. S c 3.	K b 8. F e 1. S f 3
S e 7. Bauern d 3. f 2	L b 7. Bauern a 5. b 6.
	c 7. g 4.

1	d 7	-	d 8 †	-	b 8	-	a 7
2	c 3	-	b 5 †	-	a 7	-	a 6
3	b 5	-	c 7 †	-	a 6	-	a 7
4	e 7	-	c 8 †	-	b 7	-	c 8
5	c 7	-	b 5 †	-	a 7	-	b 7
6	d 8	-	c 7 †	-	b 7	-	a 6
7	c 7	-	c 8 †	-	a 6	-	b 5
8	c 8	-	c 4 †		Matt.		

7) *Spielregeln* sind für den Anfänger von geringem Nutzen, weil er noch nicht fähig ist, sie einzusehn; aber nach längerer Uebung und Erfahrung sind sie brauchbar; denn warum sollten die Erfahrungen anderer blofs beym Schachspiel unnütz seyn? Ich will daher hier einige mittheilen.

a) Beym Anfange eines Spiels ist die Oeffnung desselben von Wichtigkeit. Mit dem Bauer vor dem Könige, dem Feldherrn und auch wohl vor den Läufern wird der Anfang gemacht. Die geringern Officiere, die Springer und Läufer, folgen bald zur Deckung nach. Ehe man auf diese Art das Spiel geöffnet hat, ist jeder Angriff tadelhaft; denn gebraucht

man dazu Officiere, so werden sie leicht durch Bauern zurück gejagt; man retirirt und kommt dem Avancement des Gegners zu Hülfe. Eben daher ists unüberlegt; die Officiere früher zu spielen als die Gemeinen. Alles geht im Anfange auf gute Oeffnung, auf gute Deckung der zuerst gezogenen Steine und zugleich auf Sicherstellung des Königs. Daher rathen manche, gleich nach der gehörigen Oeffnung zu rochiren; entwickelt sich des Gegners Plan schon so früh, so ist es allerdings gut.

b) Schon während der Oeffnung des Spiels legt man nach und nach einen Plan an und nimmt bey der Stellung der Steine darauf, so viel als es seyn kann, Rücksicht. Die Fortschritte des Gegners geben Veranlassung, ihn immer mehr und mehr zu verfolgen. Dieſs muſs mit Standhaftigkeit geschehen, und man muſs sich nicht durch kleine Nebenvortheile darin aufhalten lassen; dadurch wird man nur zu Seitenschritten verleitet, die gewöhnlich mehr schaden als nützen. Merkt der Gegner den Plan und vereitelt ihn, so muſs man nicht von neuem *denselben* anlegen wollen; sondern einen andern ent-

werfen so gut man kann; denn ein bekannter Plan, den man mit eigensinniger Hartnäckigkeit verfolgt, macht das Spiel verlieren. Die erste Haupteigenschaft eines guten Plans ist die, dafs ihn der Gegner *nicht kennt*, die zweyte die, dafs er *gut berechnet* ist. In richtiger Berechnung aller zum Plane gehörigen Züge liegt die Hauptkunst des Schachspieles. Seine eigenen Züge zu berechnen ist leicht, aber man mufs auch die zu finden suchen, welche der Gegner dagegen thun kann. Diefs ist nicht so leicht, und noch schwerer ists, die vorher zu bestimmen, die er vermöge der gröfsten Wahrscheinlichkeit thun wird. Das Versteken eines Plans erlangt man vorzüglich dadurch: a) dafs man ihn auf die Hülfe geringer Steine bauet und die vornehmern, besonders den Feldherrn und die Thürme, davon ausschliefset. b) Dadurch, dafs man die Steine, welche den Angriff machen sollen, hinter sehr gleichgültige stellt; sie gleichsam in Dunkelheit begräbt. Sind die Züge mit Gewifsheit berechnet, so opfert der feine Spieler seine wichtigsten Steine gern auf, wenn es seyn mufs, und zur Ausführung des Plans, oder zur

Irremachung des Gegners gehört; ja er opfert sie mit Fleifs auf, um den Gegner Hoffnung zum Gewinn zu machen; er bestärkt die Hoffnung bis zum letzten Augenblicke, und macht den Gegner Matt, indem er zu gewinnen glaubt. Hierin besteht die seltnere und feinste Spielart. Weit gewöhnlicher ist es, seine Absicht zu verheimlichen, so lange sie noch vereitelt werden kann: aber mit offenbarer Gewalt zu spielen, wenn diefs nicht mehr der Fall ist.

c) Dem Könige Schach bieten ohne Kraft, ist schlecht gespielt, wenn man nicht einen besondern Vortheil dadurch erlangen will. Kann der Gegner den Schachbietenden Stein gleich wieder zurückschlagen, so verliert man einen Zug und der Gegner ist zum Vorrükken gebracht. Greif also nur unter guter Vorbereitung an; dazu gehört, dafs die Officiere schon gröfstentheils im Spiele sind. Schlägt der Angriff gut an, so lafs dich durch keine Lockspeise hindern, die dir der Gegner hinstellt; man spielt nicht um Steine zu gewinnen, sondern um *Matt* zu machen; gieb daher lieber Steine hin, um dir die Verschanzungen zu öffnen.

d) Ist ein feindlicher Stein zu schlagen, so sieh erst zu, ob du ihn ohne Schaden nehmen kannst; unterscheide, ob ihn der Gegner aus *Versehen*, aus *Zwange*, oder mit *Fleifse* verliert. Kurz, es ist nicht immer Gewinn, einen Stein zu nehmen, man kann den Feldherrn nehmen und dadurch Matt werden. Nimm nicht gleich den Bauer, der sich vor deinen König setzt; er schützt ihn oft besser, als die eigenen Bauern, weil er nicht genommen werden kann. Kannst du einen Stein nicht mehr retten, so suche ihn durch einen andern Zug zu vergüten, wodurch du einen Stein des Gegners eroberst, oder die Stellung deines Spiels besserst. Kannst du einen feindlichen Stein auf *zwey* und *mehrerley* Art nehmen, so untersuche, welche die *beste* ist; im allgemeinen gilt dabey die Regel, den Stein von schlechterem Werthe zuerst zu gebrauchen, wenn ihn der Gegner wieder nehmen kann. Steine von gleichem Werthe ohne besondere Absicht gegen einander aufzuopfern, ist ganz gegen den Geist des Schachspiels; aber man giebt bisweilen gern den Feldherrn gegen einen Bauer hin, wenn er am

Mattmachen hindert; oder man giebt gern gleich gegen gleich, wenn man den feindlichen Stein, der jetzt in besondrer Action ist, erhalten kann; denn ein Bauer, der in einer Hauptaction begriffen ist, gilt weit mehr als der beste Officier, der müfsig zuschauet, oder unvollkommen deckt.

e) Vergifs nicht, deine Steine gehörig zu *decken.* Steht gegen deinen gedeckten Stein ein feindlicher doppelt gedeckter, so mufst du den deinigen auch doppelt und mehrfach decken. Die bessern Steine müssen mit schlechtern gedeckt werden, aber nicht umgekehrt; denn deckt der Gegner seinen geringen Stein mit einem andern geringen, so kannst du deinen bessern Stein nicht zum Schlagen gebrauchen, denn er würde genommen werden. Ueberdem aber verliert man durch dergleichen üble Deckung immer einen Stein aus dem Spiele, denn er kann ja nicht gebraucht werden; wenn er Schildwach steht. Ein weit vorgerückter Bauer mufs gut unterstützt werden, denn theils hat er Anwartschaft auf die Würde des Feldherrn, theils ist er oft zum Mattmachen unentbehrlich.

f) Bereite früh zum Rochiren zu, aber lafs es deinen Gegner nicht merken, auf welcher Seite du es thun wirst, dadurch wird er bey der Anlegung seines Plans ungewifs, wohin er allmählich seine Hauptkraft richten soll. Warte wo möglich erst diese Richtung ab, rochire dann auf die Seite, wohin der Angriff nicht gerichtet ist und mache ihm so einen Strich durch die Rechnung. Hat dein Gegner rochirt, so lafs deine Bauern auf der Seite vorwärts marschiren und, wohl unterstützt von Officieren, die 3 feindlichen vorstehenden Bauern angreifen. Man giebt die Regel, die drey Bauern vor dem rochirten Könige nicht aufzuziehn; diefs ist nicht immer gut; denn oft ist das Aufziehen die einzige Rettung des Königs, und überdem wird die Deckung der Bauern stärker, wenn einer oder der andere einen Schritt voraus thut.

g) Man mufs seine Steine nicht zu sehr häufen, weil diefs die Bewegung hemmt. Feststehende Steine sind nicht viel besser als verloren; ja oft noch viel schädlicher, weil sie im Wege stehn. Suche dagegen des Gegners Steine zu häufen, gewöhnlich gelingt diefs, wenn er seine Of-

ficiere zu früh spielt, dann von deinen Bauern zurückgedrängt und durch dein Vorrücken in einen engern Platz geschlossen wird. Häuft sich dein Spiel unversehens, so gieb lieber die lästigen Steine durch Tausch gegen gleiche weg.

h) Thu keinen Zug, ohne deutlich einzusehn, *warum?* ohne zu wissen, ob dich der letzte Zug des Gegners nicht in Gefahr setze; ohne zu überrechnen, ob dein Gegner nicht Züge dagegen thun könne, die dir Gefahr bringen. Hüte dich vor den feindlichen Springern, sie bieten oft doppelt Schach, dem Könige und Feldherrn oder Thurme zugleich. Ist ein solcher in der Nähe, so halte dergleichen Hauptsteine nicht mit dem Könige auf einerley Farbe. Hüte dich, dafs kein feindlicher Bauer zwey von deinen Officieren zugleich angreife: hüte dich vor zwey, noch mehr vor drey feindlichen Officieren, die auf ein und demselben Platz Absichten verrathen, zumal wenn er neben dem Könige ist; decke diesen Platz so gut es gehn will, oder verhaue jenen den Pafs durch Zwischenstellung eines Bauern oder eines gedeckten Officiers. — Lafs den Feldherrn nicht vor dem Könige stehn: es ist leicht

ähn da zu verlieren, wenn sich der feindliche Thurm davor legt.

8. Ich soll endlich mein Urtheil über das Schach sagen, und könnte damit mehrere Seiten anfüllen, aber ich muſs kurz seyn. Ich halte es, im *allgemeinen* betrachtet, für das edelste von allen Spielen. Sein Erfinder war ein sehr tiefdenkender Kopf und errichtete sich durch das Schach ein sehr sprechendes Denkmal für diese Eigenschaft Wer sie liebt und dieſs Spiel kennen lernt, wird ein unersättlicher Schachspieler; dieses stete Durchgrübeln der Gedanken und Plane des Gegners, diese Beobachtung der leisesten und geheimsten Schritte desselben, diese stets lebendige Wachsamkeit, welche zur Vereitelung derselben unaufhörlich nothwendig ist, auf der *einen*; und das tiefe Nachdenken zur Erfindung und Anlegung des eigenen Plans, die nothwendige Feinheit in der Ausführung, die Ueberlegung jedes einzelnen Schrittes, die Berechnung einer Reihe eigener und entgegengesetzter, auf der *andern* machen das Schach zum interessantesten Spiele, zum Spiele von hundert Gedanken und Sorgen, wie es die Perser nennen. Hier herrscht gar kein Glück, sondern allein Nachdenken; man kann sich daher nie auf jenes zu seiner Entschuldigung berufen, sondern muſs seine Blöſse im Man-

gel, oder in der Kraft des Nachdenkens und der Aufmerksamkeit erkennen. Folglich wirkt es heftig auf die Ehrliebe. Wer in diesem Punkte zu empfindlich ist, für den ist das Spiel nicht, auſser wenn er siegt, oder sich übezeugen lernt, daſs der scharfsichtigste Kopf sich versehen könne. So vortrefflich ich das Schach, auch mir das liebste von allen Spielen, im allgemeinen betrachtet finde; so nachtheilig halte ich es im Gegentheile in seiner gewöhlichen Anwendung. Es ist im Grunde ein *Bauernspiel*. Wer seine Glieder den Tag über gebraucht und seinen Körper durch Bewegung ermüdet hat, der spiele Schach. Wir Europäer finden aber die wiedersinnigste Gewöhnung nicht lächerlich. Der Landmann und Handarbeiter kegelt am Abend, der sitzende und denkende Arbeiter spielt Karte und Schach; sie sollten *tauschen*, um sich beyde zu erholen. Montagne sagt in seinen Essais *) *je hay et fui le jeu des Echecs dececqu' il ne'st pas aſſez jeu et qui'l nous eſbat trop ſerieuſement*; und Jacob I. in seinem Dono regio ſeu de institutione principis**) *Latrunculorum lusus disiplicet. Est enim nimis consulta et philosophica stultitia.*

*) Chap 50.

**) Pag. 74. edit. Francof 1679 4. Die Hanauer Ausgabe 1603 pag. 193. geht in Worten ganz davon ab.

Cum enim omnes ludi eum in finem inventi sint, ut tantisper animos avocent a negotiorum molestiis, hic ludus operoso nugarum apparatu magis intendit animos quam priores curae. Sie haben beyde Recht, wer lange sals und dachte, spalte lieber Holz, um sich zu erholen; und wen die Krone drückt, der erhole sich nicht im Schach. Kurz das Spiel ist eben wegen seiner Vortreflichkeit gar nicht dazu geeignet, *geistige* Erholung zu geben. Jungen Leuten, vom 12ten bis 14ten Jahre an, die des Tags hinlängliche Bewegung haben, empfehle ich das Schach; aber besonders Erziehern für solche Zöglinge, die bey guten Anlagen sich nicht fixiren lassen, weil sie lieber anf eine lärmende Art lustig sind, als am stillen Nachdenken Vergnügen finden.

Ueber das Schach kann man eine kleine Bibliothek aufstellen; mir sind mehr als hundert Schriften darüber bekannt, und darunter sind zwey Heroiden und zwey andere Gedichte italienisch, ein hebräisches, ein polnisches, ein französisches Gedicht, ferner einige Trauer- und Lustspiele und endlich noch drey lateinische Gedichte. Das berühmteste von allen ist das schöne Gedicht des Vida, Bischofs von Alba *) eine liebliche mythologische Fiction, die mit den Worten anhebt:

*) Marci Hieronymi Vidae Opera Lugdun. Bat. 1585. 12. Scacchia Ludus p. 354. Es ist sehr oft und an

Ludimus effigiem belli simulataque veris
Praelia, buxo acies fictas, et ludicra regna,
Ut gemini inter se reges albusque nigerque
Pro laude oppositi certent bicoloribus armis.

Jetzt richtet sich sein Gesang an die Nympfen des vaterländischen Flusses Serio. Sie leiten den Dichter durch die noch unbekannten Pfade dieser Gefilde der Dichtkunst. Jupiter erhebt sich nach Aethiopien in die Memnonischen Gefilde, um die Hochzeitfeyer des Oceanus mit der Tellus zu verherrlichen, der ganze Götterhaufe findet sich da ein und die Gestade des unermefslichen Meeres erschallen von dem Jubel der hohen Gesellschaft. Das Mal ist vorüber, die Tische verschwinden; da war Spiel, wie bey dem sterblichen Geschlechte, die Zuflucht des Oceanus, um seine Gäste zu unterhalten.

— tabulam afferri jubet interpictam.
Sexaginta inſunt et quatuor ordine sedes,
Octono parte ex omni via limite quadrat
Ordinibus paribus, nec non forma omnibus una
Sedibus, aequale et spatium, sed non color unus,

---

vielen Orten abgedruckt. Nicol. Mutonus schrieb eine Paraphrase darüber. Es ist in manche Sprachen auch in die deutsche übersetzt Magdeb. 1772.

Alternant ſemper varie, ſubeuntque viciſſim
Albentes nigris, testudo picta ſuperne
Qualia devexo gestat dicrimina tergo.

Da stehn die Götter in stiller Verwunderung. Oceanus erklärt den Zweck des Spiels.

— et verſa in tabulam depromisit ab urna
arte laboratum buxum, simulataque nostris
Corpora, torno acies fictas, albasque, nigrasque,
agmina bina pari numeroque et viribus aequis.
Bis nivea cum veste octo, totidem nigranti;

Er giebt den Göttern Unterricht über die Bedeutung der Steine, über ihre Stellung, ihren Gang, und diese trockne Sache wird unter den Händen des Dichters zum Bewundern interessant, selbst die kleinsten Regeln schmiegen sich hier in die niedlichsten Verse. Es kommt endlich zum Spiel. Von jeher war der irdische Krieg das Signal zum himmlischen; Götter theilten sich zum Schutze dieser und jener Partey, und so entflammmte sich stets der lebhafteste Götterzwist im Olymp. Jupiter sieht dieſs auch jetzt voraus und verbietet, was beym Schachspiel allerdings unerträglich ist, alle Theilnahme der Zuschauer.

Tum Phoebum vocat intonsum, Atlantisque nepotem

egregium furto peperit quem candida Maia,
insignes ambos facie et florentibus annis.

Diese fordert er zum Spiel auf. Es war noch sehr früh, die Füfse des Götterboten waren noch unbeflügelt und Phöbus mit Diamanten besetzter Himmelswagen war noch nicht angespannt. Jupiter setzt für den Sieger eine Belohnung aus, die grofsen Götter nehmen, wie es bey Hofe gewöhnlich ist. Platz, die kleinen stehen umher; alle schweigen dem hohen Mandat zu folge und das Treffen beginnt. Man glaubt sich im Getümmel der Schlacht. Die trockne Beschreibung eines Spiels strömt unterhaltend in lieblichen Versen dahin. Der Dichter nuzt jeden Umstand des Schachs zu allegorischer Schönheit. Beyde Königinnen fallen, beyde Cohorten, beyde Könige sind untröstlich. Ihr Wittwerstand wird ihnen unerträglich und der weifse sucht sich bald einen Krieger aus, der, durch alle Reihen gedrungen, sich zum königlichen Ehebette würdigen soll u. s. w. Am Ende gewinnt der Atlantiade, Mercur, unter dem lautesten Beyfalle der hohen Göttergesellschaft und springt frohlockend umher. Jupiter giebt ihm zur Belohnung den Schlangenstab. Bald wurde das Spiel den Sterblichen angenehm Scacchis, die schönste der Nympfen des Flusses Serio weidet am blumi-

gen Ufer die schneeweifsen Schwäne. Der Götterbote erscheint, schenkt ihr das zweyfarbige Schachspiel und ein schönes Schachbret von Gold und Silber. Von ihr erhält das Spiel den Namen.

Man hat Veränderungen an dem Schachspiele gemacht, die ich hier aus Mangel an Raume nur erwähnen kann. Zu Ulm ersehien 1664 Fol. Chr. Weickmans neueröffnetes Königsspiel, welches sich zwar mit dem Schachspiel etwas vergleichet etc, mit 8 Kupfern. Es ist ein Kriegsspiel für 2 bis 8 Personen. Ferner das dreyseitige Schachbret. Regensb. 1765. 8. Le jeu de la guerre ou raffinement du jeu des echecs à Prague 1770. Die berühmteste und schönste Verwandlung des Schach ist Hellwigs taktisches Spiel: I. C. L. Hellwigs Versuch eines aufs Schachspiel gebauten taktischen Spiels 2 Theile Leipzig 1780. 8. mit Kupfern 7 fl, 30 Xr. wovon der praktische Theil auch einzeln zu haben ist, Leipzig 1782. 8vo. — Sehr abgehend ist das Sinesische Schach, das ich einst im zweyten Theile dieser Spiele mitzutheilen denke.

Anhang I.

Vom Losen und Wählen.

1. Um zwey Parteyen zu bilden, die an Spielfertigkeit gleich sind, stellt man zwey und zwey gleiche Personen zusammen. So entstehen Paare. Darauf nimmt jede Person den Namen eines Thieres an, damit kommen sie paarweise zu den beyden Personen, welche das Losen veranstalten, und nennen ihnen ihre angenommenen Namen, z. Exemp.: hier kommt ein *Adler* und *Falke*, welchen wollt ihr? Da die Losenden nicht wissen, wer Adler oder Falke ist, so findet keine Auswahl statt; wer den Falken nimmt, erhält zu seiner Partey die Person, die sich hinter diesen Namen versteckt hatte.

2. Kommt es darauf an, welche von zwey Parteyen den Vorzug haben soll, so wählt jeder ihrer beyden Anführer die Seite einer Geldmünze, man wirft sie in die Luft und derjenige, dessen gewählte Seite beym Niederfallen oben liegen bleibt, hat mit seiner Partey den Vorzug

3. Dasselbe thut man auch auf folgende Art durch *Abzählen*. Wenn z. Exemp. A und

B losen wollen, so machen sie erst aus, ob bey A oder B das *Zählen* angehen soll. Dann schlägt jeder mit seinen Händen an seine Schenkel und streckt eine beliebige Anzahl von Fingern aus. Die ausgestreckten Finger werden zusammen gezählt und ihre Zahl zum Abzählen der Personen gebraucht. Ists z. B. die Zahl 7 und man fängt an auf A 1, auf B 2 u. s. w. zu zählen, so fällt 7 auf A, und dieser erhält mit seiner Partey den Vorzug.

4. Um eine *einzige* Person aus der Menge herauszulesen, was bey Spielen oft der Fall ist, stellt sich die Gesellschaft in Fronte. Der erste des rechten Flügels läst sich von seinem Nebenmanne im Stillen eine Zahl sagen (höchstens so grofs als die Personenzahl der Gesellschaft) dann geht er zur ersten Person des linken Flügels, diese reicht ihm eine Hand; ist es die linke und er erhielt vorhin die Zahl 7 so ist der 7te Mann vom *linken* Flügel der *Gewählte*, und so umgekehrt der 7te vom *rechten*, wenn er die rechte Hand erhielt.

Anhang II.

Ueber Pfänderspiele und Spielstrafen.

Es sind oben viel Spiele vorgekommen, bey denen Pfänder als Anreizungsmittel gebraucht werden. Jedermann weifs was diefs zu bedeuten habe. Es macht eine Person beym Spiel einen Fehler und ist gehalten, dafür irgend etwas dem Einsammler als Pfand zu geben. Am Ende des Spiels ist sie verbunden, diese oder jene Aufgabe aufzulösen, diefs oder jenes zur Strafe zu thun, um ihre Pfänder dadurch wieder einzulösen. Bey den gewöhnlichen Spielen zielen diese Sachen fast durchaus alle auf *einen* Punkt. Besteht die Gesellschaft aus Erwachsenen, so habe ich, wenn Sittsamkeit die gehörigen Schranken zieht, nichts dagegen einzuwenden. Im Kreise der Jugend ist es anders; sie soll weder die spanische Liebe vorstellen, noch hangen und verlangen, weder die Liebe mit Ellen messen, noch stumm betteln; denn darin sind wir alle einverstanden, dafs es nicht nöthig sey, Gefühle, die bey dergleichen Aufgaben zum Grunde liegen, zu üben. Sie bedürfen keiner Uebung. Aber was soll sie denn thun? sie soll ihre körperlichen und geistigen Kräfte anstrengen, es sey auf welche Art es wolle, bald mehr bald minder im Ernst oder Spafs. Der Mensch hat unendlich viel Kraft, folglich können allerley kleine Aufgaben, die zu ihrer Uebung abzwecken, nicht

schwer fallen; wenigstens braucht man zu ihrer Erfindung den gesunden Menschenverstand weit weniger zu radebrechen, als bey denen von obigem Schlage, die für jeden nur etwas gebildeten Menschen schlechterdings unbegreiflich abgescmackt und widerlich sind. Man findet schon in *Weifsens* Kinderfreunde, in *Campens* Kinderbibliothek und in *Schummels* Kinderspielen und Gesprächen bessere Beyspiele von dergleichen Aufgaben, hier sind auch einige, die als Beyspiele gelten können. Denjenigen, die mit dem Pfänderwesen noch gar nicht bekannt sind, muſs ich noch vorläufig andeuten, daſs alle Pfänder, wenn es zum Auslösen derselben kommt, in ein Behältniſs gethan und nach und nach von irgend einem der Gesellschaft herausgezogen werden. Dieser frägt zugleich: *was soll der Eigenthümer dieses Pfandes thun?* und die Gesellschaft bestimmt es, ehe noch das Pfand hervorgezogen wird, als:

1 Er soll sagen, warum das Wasser Bergab läuft.
2 Er soll eine kleine Geschichte erzählen.
3 — — aus drey gegebenen Wörtern eine Geschichte machen.
4 — — ein Exempel aus den Kopfe rechnen.
5 — — eine Fabel erzählen.
6 — — ein Urtheil über einen gegebnen Gegenstand sagen.
7 — — ein selbst gemachtes Sylbenräthsel aufgeben.
8 — — ein Räthsel aufgeben.
9 — — ein Räthsel lösen, das ihm aufgegeben wird.
10 — — ein Liedchen singen.

11 — — ein Liedchen pfeifen ohne zu lachen.
12 — — mit den Fingern, ohne sie ins Wasser zu tauchen, ein Stück Geld aus dem Wasser holen, womit ein Teller fast halb angefüllt ist.
13 — — die gröfsten Städte } dieses oder jenes Erdtheils oder Landes nennen
14 — — Flüsse
15 — — Berge
16 — — Seen
17 — — Meere
18 — — Produkte etc.
19 — — zwey drey Personen } aus der Geschichte angeben.
20 — — Begebenheiten
21 — — Erfindungen
22 — — Völker etc.

(So lassen sich aus allen für das jugendliche Alter bestimmten Wissenschaften Aufgaben machen.)

23 Er soll herumgehen und jedem etwas fehlerhaftes im Anzuge zeigen.
24 — — aus zwey gegebnen Wörtern einen Reim machen.
25 — — Pantomimisch eine Leidenschaft darstellen.
26 — — Pantominisch anzeigen was das nächste Pfand thun soll.
27 — — seinem Nachbar spashaft aus der Hand wahrsagen.
28 — — die Aehnlichkeiten zwischen zwey ihm gegebenen Sachen anzeigen.
29 — — drey Plumpsack leiden.
30 — — etwas auf bestimmte Zeit mit steifem Arme halten.
31 — — stehend seinen Fufs küssen.
32 — — sich ohne Gebrauch der Hände an den Boden setzen und wieder aufstehn.

33 — — auf einem Bein stehend ein Paar Sätze aus einem Buche lesen, das auf dem heraufgezogenen Knie liegt

34 — — sehr ernsthaft aussehn und eine Minute lang keinen Laut von sich geben.

35 — — abwechselnd recht freundliche und saure Minen machte.

36. — — Er soll thun, als käme ein Fremder zur Thür herein und ihm seine Achtung bezeugen.

Die gemeinste Spielstrafe ist der bekannte Plumpsack. Er kommt auch bey sehr vielen obigen Spielen vor, und ist für Knaben ein Aufmunterungsmittel, das sie gewöhnlich andern vorziehen. Es lassen sich nicht unwichtige pädagogische Gründe für ihn angeben Ersetzen läfst er sich durch die Pauke, einer grofsen Rolle von starkem Papier, wenn die Gesellschaft für ihn nicht gestimmt ist.

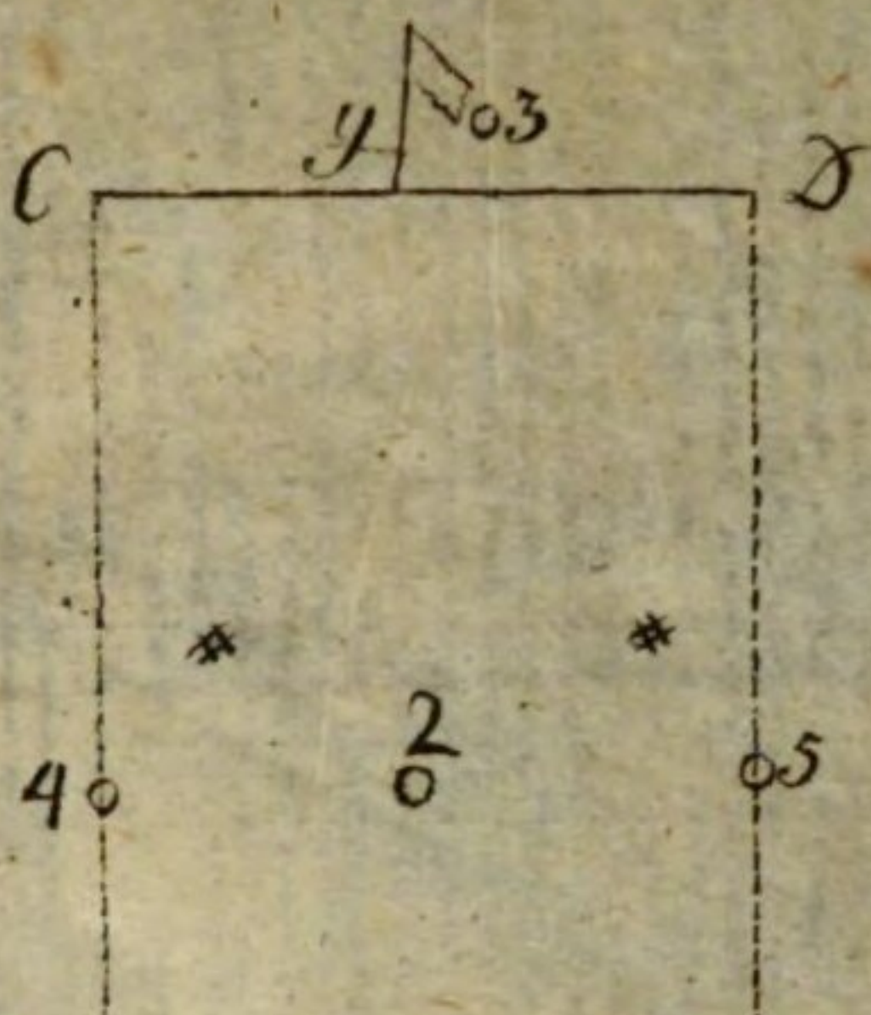
Register.

Action nach Musik 402
Advocatenspiel 319
Aehnlichkeit, das Spiel der 358
Akademie der Wissenschaften 395
Alle Vögel fliegen 325
Amtmannsspiel 292
Anwendungsspiel 438
Apodidraskinda 226
Aristonicus, Ballspieler 50
Arithmetische Spiele 408, 410
Askoliasmos 270
Atys erfindet Spiele 35
Augenräthsel 301
Ballonspiel, italienisches 52
Ballspiele 50
— Baseball 79
— deutsches 57
— deutsch, engl. 85
— Dreyball 73
— Fangball 115
— Federball 122
— Freyball 74
— mit Freystäten 79
— Fufsball 55
— griechische und römische 50
— Handball 97
— Kreisball 105
— Prellball 104
— Schnurball 114
— Solo 259
— Steht Alle! 117
— Thorball, Cricket, 86
— Treibball 109
Barres, jeu de 236
Bauspiele 393
Bewegungsspiele 49
Bilboquet 309
Bildhauer 272
Billard 167
— befestigtes 177
— mit Kegeln, Piroli, 223
Blindekuh 226
— stille 228
Blinden, die beyden, 228
Boules, jeu de 139
Bullenspiel, Joujou — — 310
Carousselschlitten 221
— Spiele 200. 218, 220
Charadenspiel 431
Colin Maillard 226
Commandirspiel 328
Cricket oder Thorball 86
Ding das böse 232
Drache 206
Dreyball 73
Drittenabschlagen 277
Einsame Spiele 257, 308, 333
Eisschlitten 222
Eisspiele 119
Episkyros 55
Erholung ist der einzige recht-
mäfsige Zweck der Spiele 39
Erzähler, die 370
Fangball 115. 259
Farbenspiel 324
Federball 122
Federspiel 306
Foodball 55
Foppen und Fangen 237
Fragespiel 421
Freunde, die 304
Freyball 74
Fuchs zu Loche 268
Fufsscheibenspiel 127
Geographisches Spiel 344
Gerichtshof 292
Gesellschafts-Räthsel 437
Gesellschaftsspiele, bewegende 223
282
— sitzende 290, 311, 338,
358, 395
Geyerspiel 109
Glucke und Geyer 279
Golf 155
— Hand, die warme 290
Handball 97
Handwerksspiel 283
Hasardspiele sind nur für Wilde
oder Ueberverfeinerte 43

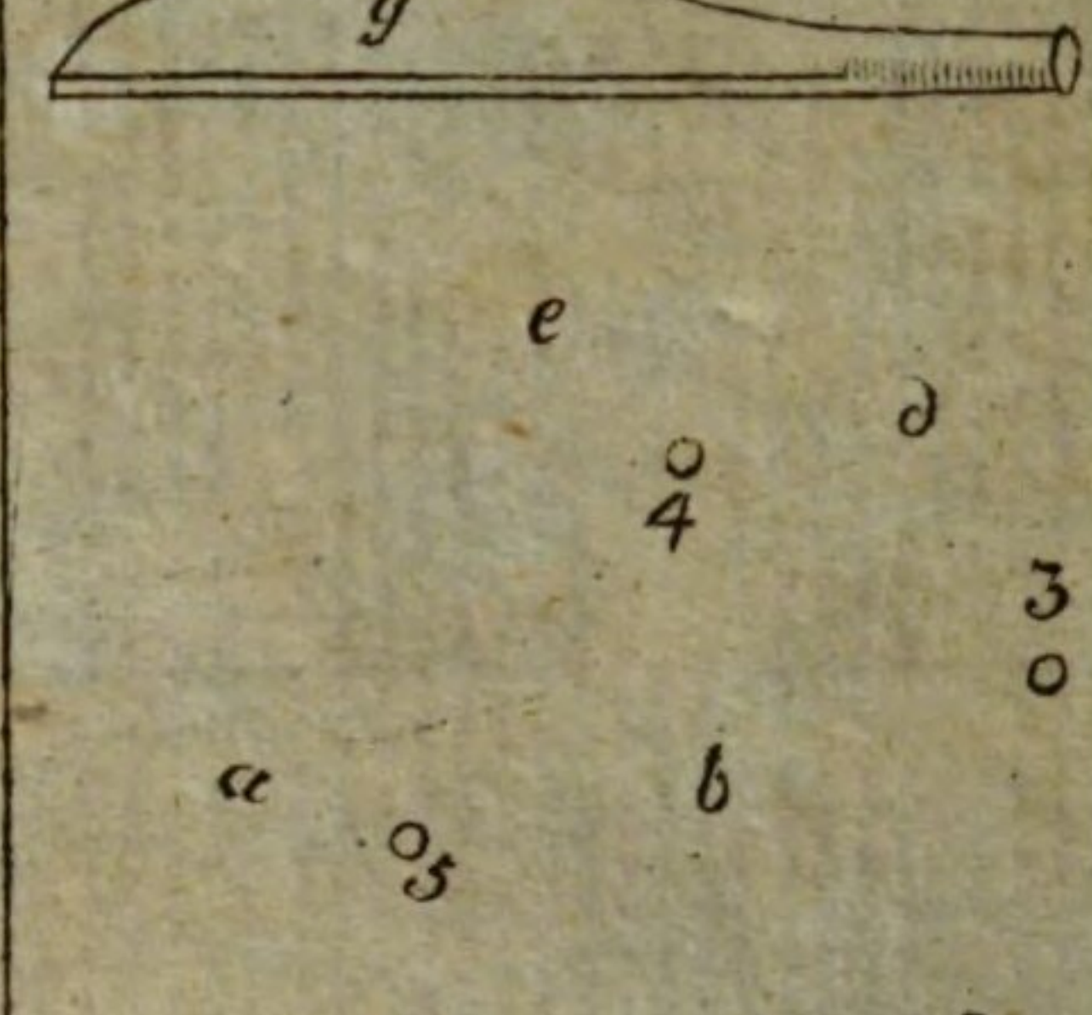
Hassas wa Harami 249
Hawkgame 109
Historisch Chronol. Spiel 351
Hot-Cockles 290
Jakob wo bist du 228
Jagdspiel 241
— bey Nacht 256
Jerusalem, Reise nach 320
Ihsbofseln 182
Johannes der Evangelist und das Rebhuhn 7
Kämmerchen vermiethen 275
Kartenspiel, dessen Einführung in Frankreich 14
Kartenspiele sind nicht für die Jugend 34
Kartenspiel, geographisches 344
— physikalisches 356
Kaufleute, die 408
Kaufmann 316
Kegelbillard 177
Kegelschlagen 205
Kegelspiel, deutsches 185
Kegeltisch 193
Kegelwerfen 189, 192
Kelle, die 298
Kindalismus 196
Klinkholz, das 211
Klischspiel —
König, der, ist nicht zu Hause 327
Kollabismus 292
Korykus 51
Kreisball 105
Kreisel 257
Kriegsspiel 216
Kugelschlagen 140
Kugelspiele 140
Kugelspiel, grofses 159
— kleines 163
Kugelwerfen 182
Lastträger, der 277
Latrunculorum Ludus 441
Lehrstunde, die orthographische 313
Losen, einige Arten davon 488
Mährchendichter, die 370
Mail 140
— das Schottische 151
Mail auf dem Eise 219
Main, la, chaude 292
Mann, der schwarze 261
Marcus und Lucas 231
Mattmachen, das 234
Marelle, la 127
Miau, ein Nachtspiel 255
Mimik, die 383
Musik, Action nach 402
Myinda 226
Nachbar, wie gefällt dir dein 276
Nachsprechespiele 330
Nachtspiele, deren Nutzen 245, 256
Omilla 165
Orthographische Lehrstunde 313
Ostrakinda 267
Ourling 162
Palet, le 123
Pallotole-giuoco delle 159
Pantomime 381
Parket 391
Parlement, das 319
Pfählzen, das 196
Pfänderspiel, wie sie für die Jugend etwa anzuordnen 490
Pfahlspiel 196
Pfeife, das Suchen der 297
Pflöcken 196
— Pickpahl —
Piroli, Kegelbillard 177
Plätze, das Verwechseln der 274
Plumpsack, der geht herum 282
— versteken 264
Prellball 104
Prisonners-base 257
Räthsel, das Gesellschafts- 437
Rechenmeister, der 311
Regentenspiel 355
Reifentreiben das 257
Reise nach Jerusalem 320
Reisespiel, das 338
Rhythmomachia 410
Ringrennen 200
Ringelspiel, Tant 333
Ringspiel 412
Ringsucher, der 302
Ringwerfen, das 202

Ruhespiele 287
Schachspiel 440
Scheibenspiele 123
Schlittenfahrt mit Ringrennen 218
Schlittschuh mit Mail 219
Schlittschuh und Kreisel 220
— und Carousselübungen 220
Schneespiele 215
Schnurball 114
Schoinophilinda 234
Ser der Kilim 299
Solospiele, siehe einsame
Spähromachie 56
Spiele. Begriff derselben 1
— moralischer Werth 3
— sind Bedürfnisse 4
— verrathen den Volkscharakter 9
— haben Einfluss auf den Volkscharakter 13
— sind Erziehungsmittel 17
— der Jugend unentbehrlich 18
— schützen vor Langeweile 21
— enthüllen den Charakter 22
— stumpfen zu grosse Empfindlichkeit ab 23
— bewirken Liebe für den Erzieher 25
— Bilden das menschliche Leben im kleinen 26
— verbreiten Vergnügen 27
— stärken den Körper 29
— ihre Schädlichkeit —
— als Aufmunterung zum Fleisse 33
— Arten derselben 34
— welches sind die besten? —
— Hasard und Karten —
— Atys erfindet manche 35
— verschiedne Zwecke derselben 37
— ihre Anwendung 38
— nöthige Eigenschaften derselben 40
Spiele, ihre Classification 43
— des Beobachtungsgeistes 49, 289
— der Bewegung 49
— einsame 257
— der Aufmerksamkeit 260, 311
— der Phantasie und des Witzes 282, 358
— reine Körperspiele 285
— sitzende oder Ruhespiele 288
— des Gedächtnisses 336
— des Geschmacks 391
— des Verstandes 394
Sprichwörter 363
Steht Alle 117
Steinspiel 135
Stummen Spieler. die 381
Sylbenräthsel 431
Täfeleyspiel, Parquet 391
Tag und Nacht 266
Tant, nürnberger 333
Taubenspiel 324
Thätigkeit ist Schöpferin der Spiele 1
Thorball, Cricket 86
— einfaches 95
Topfschlagen 203
Treibball 109
Verwechseln, das der Plätze 274
Vexirspiele 296, 298. 300
Wächter und Diebe 249
Wählen, einige Arten zu 488
— Wahrheitsspiegel, der 304
Wer das nicht kann 300
Werth, moralischer der Spiele 3
Wer wars? 290
— Wicket-single 95
— Winterspiele, bewegende, nützlich für den Körper 214
Vögelverkaufen 271
Volant 122
Wortverbergen, das 385
Zeichnungswürfel, die 380
Zweck der Spiele. 37

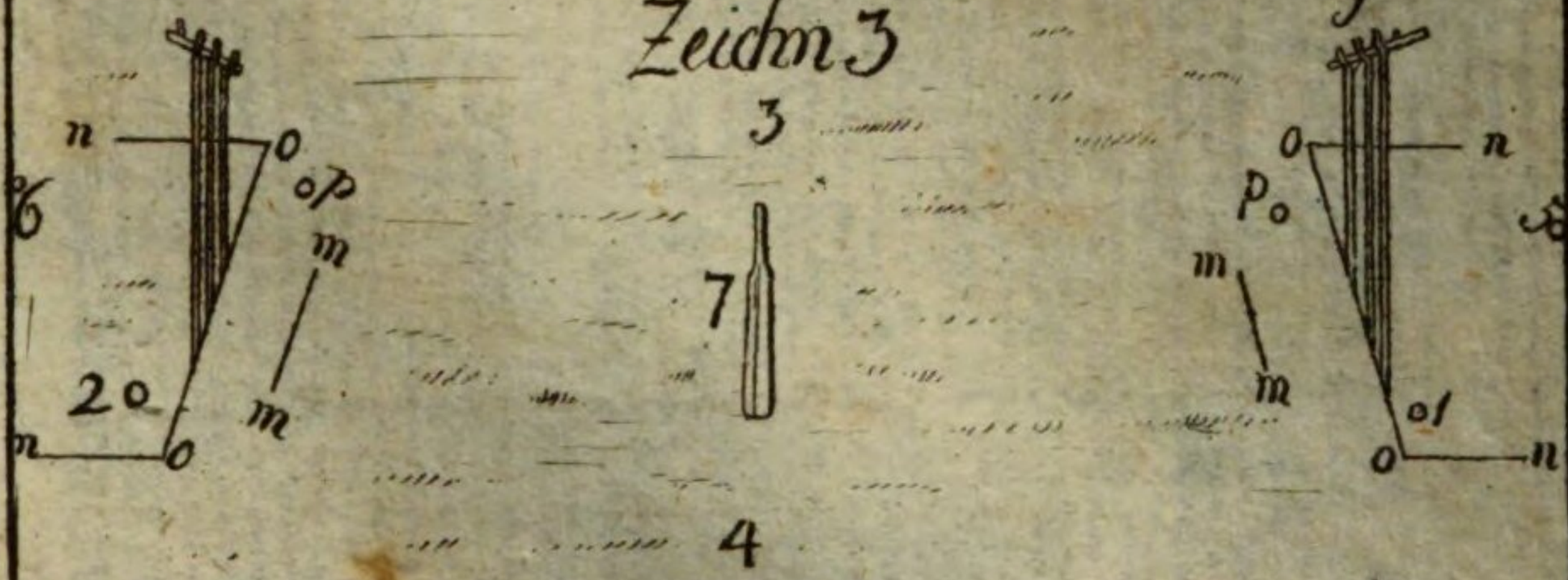
Zeichn. 1.



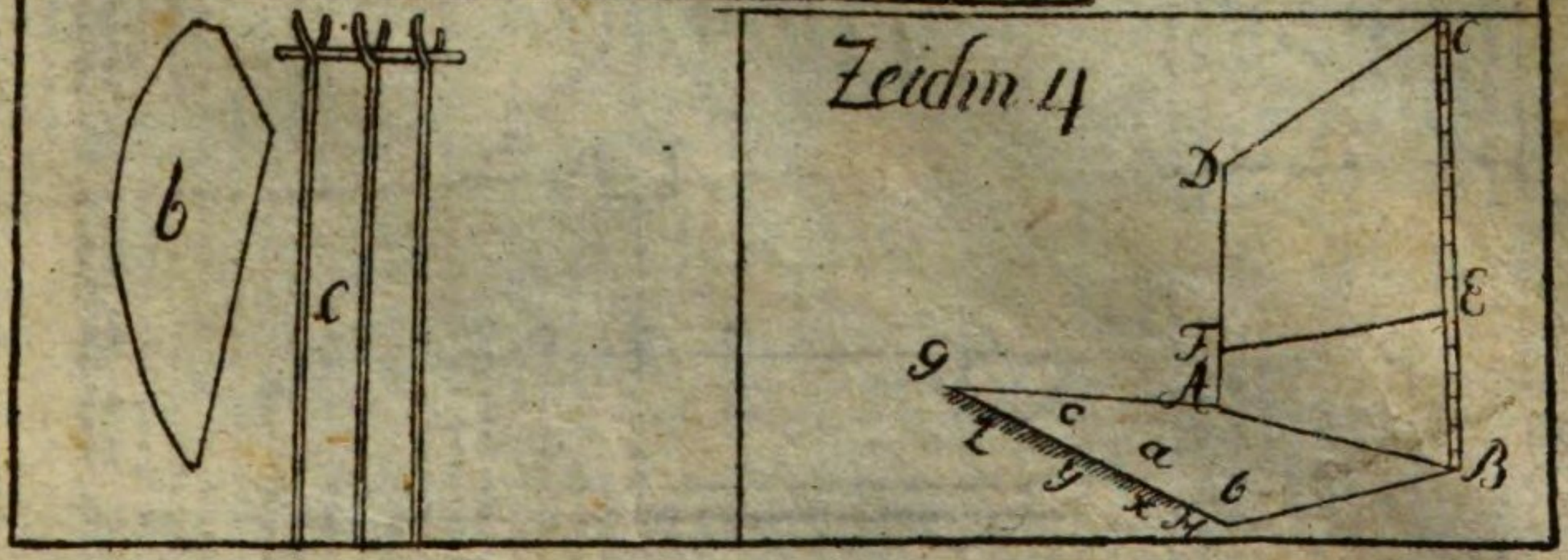
Zeichn 2

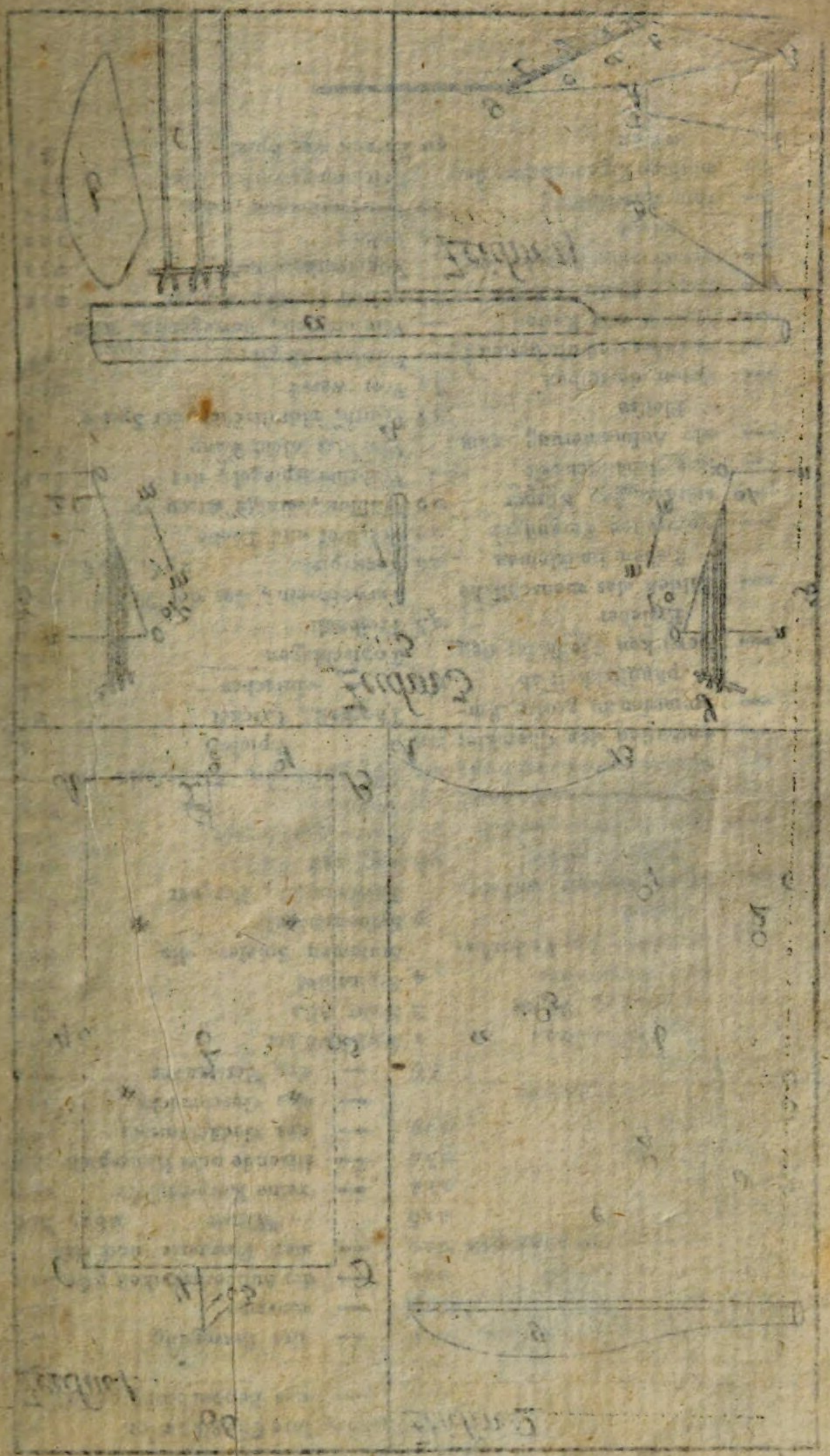


Zeichn 3



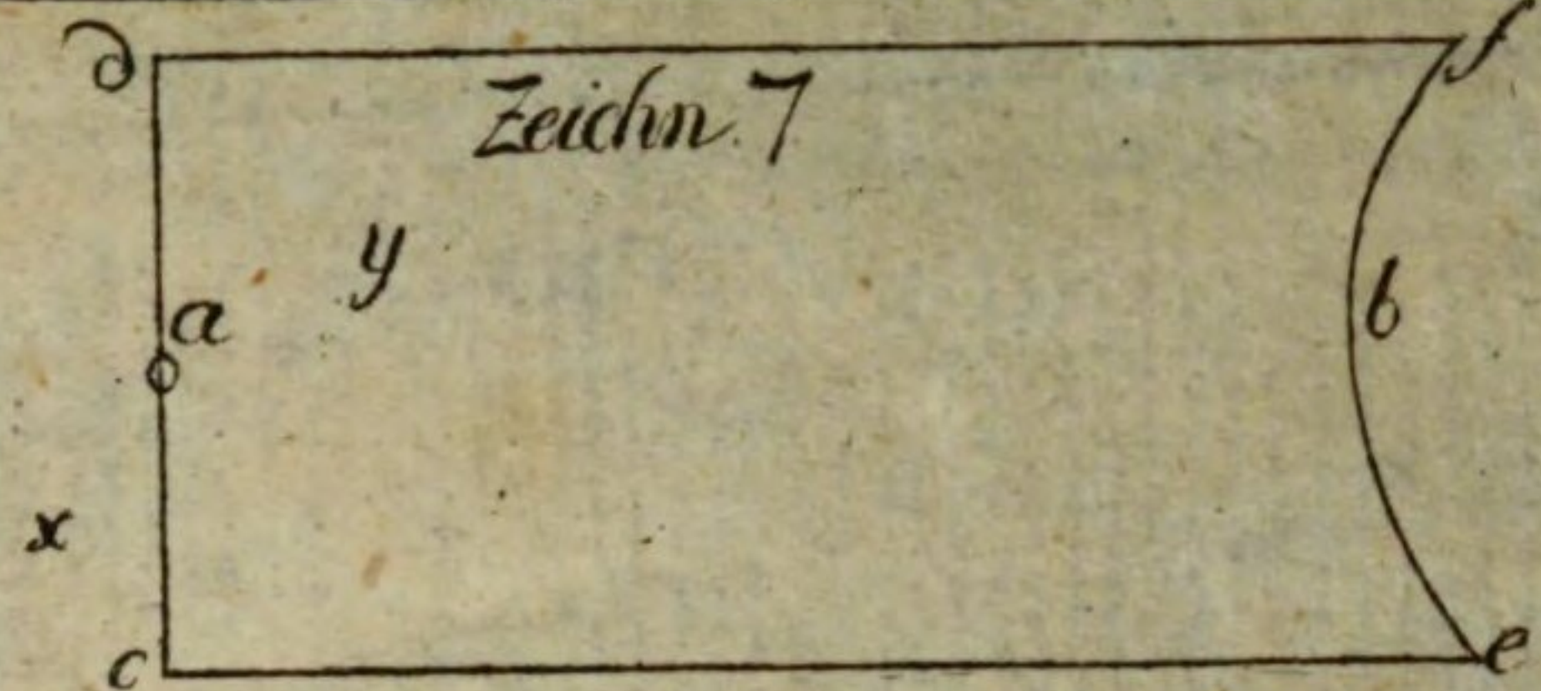
Zeichn 4





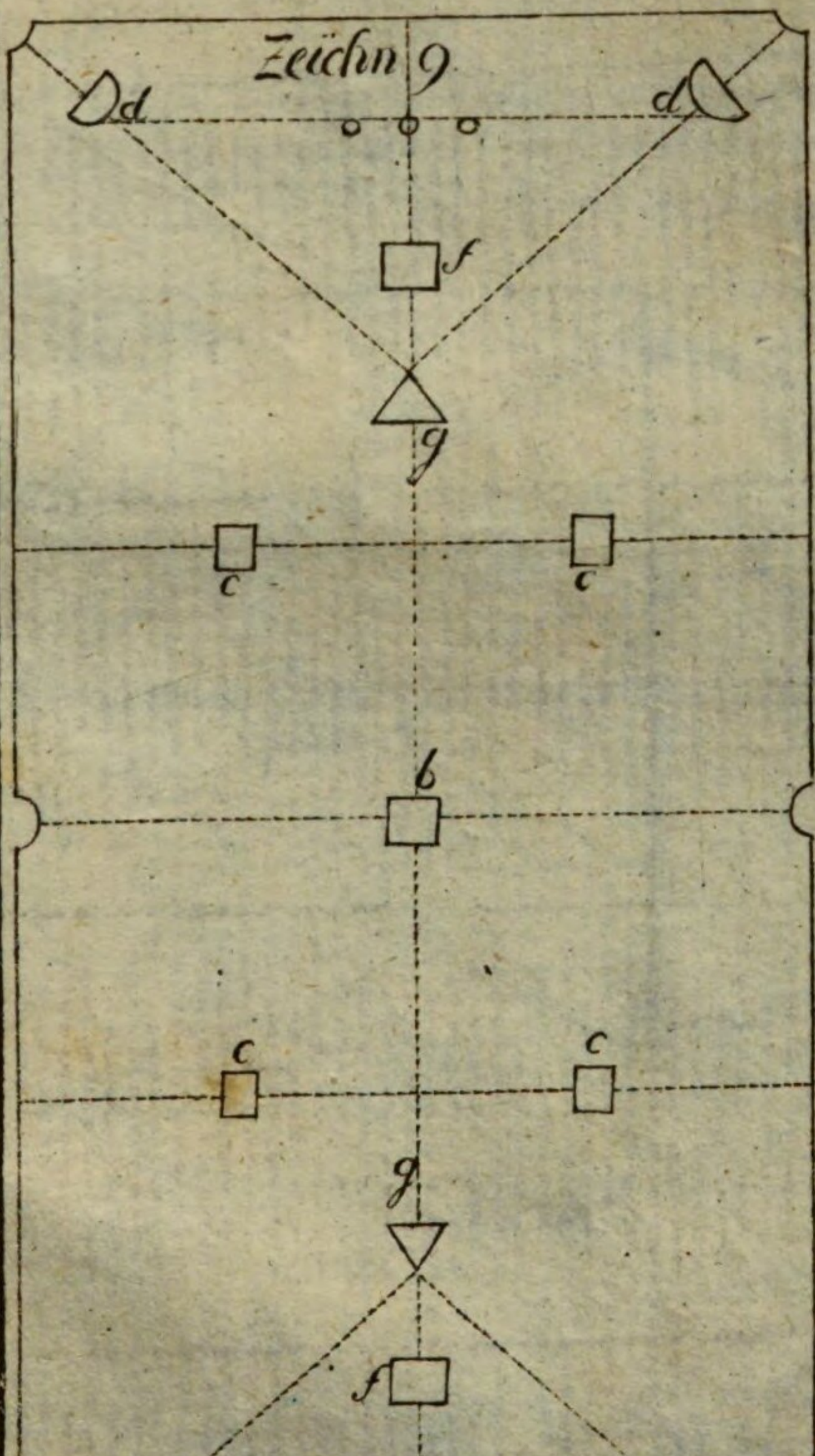
II

Zeichn. 7

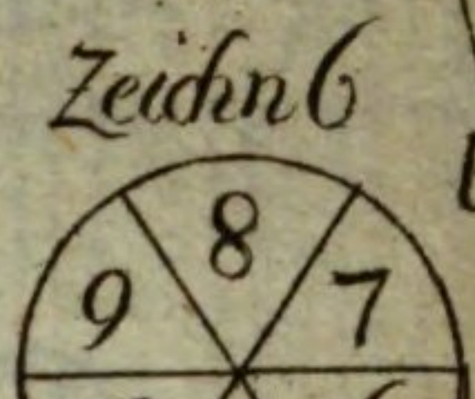


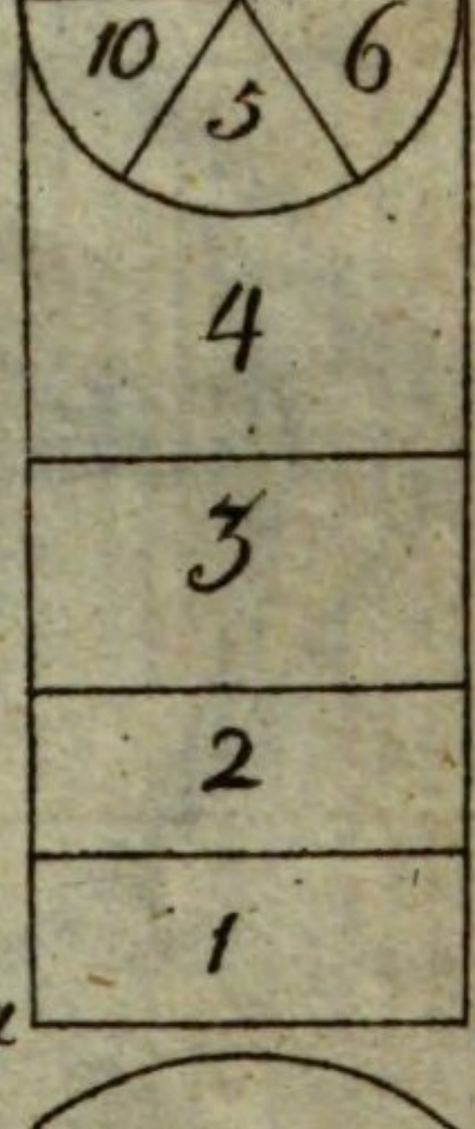
Zeichn 8

Zeichn 9



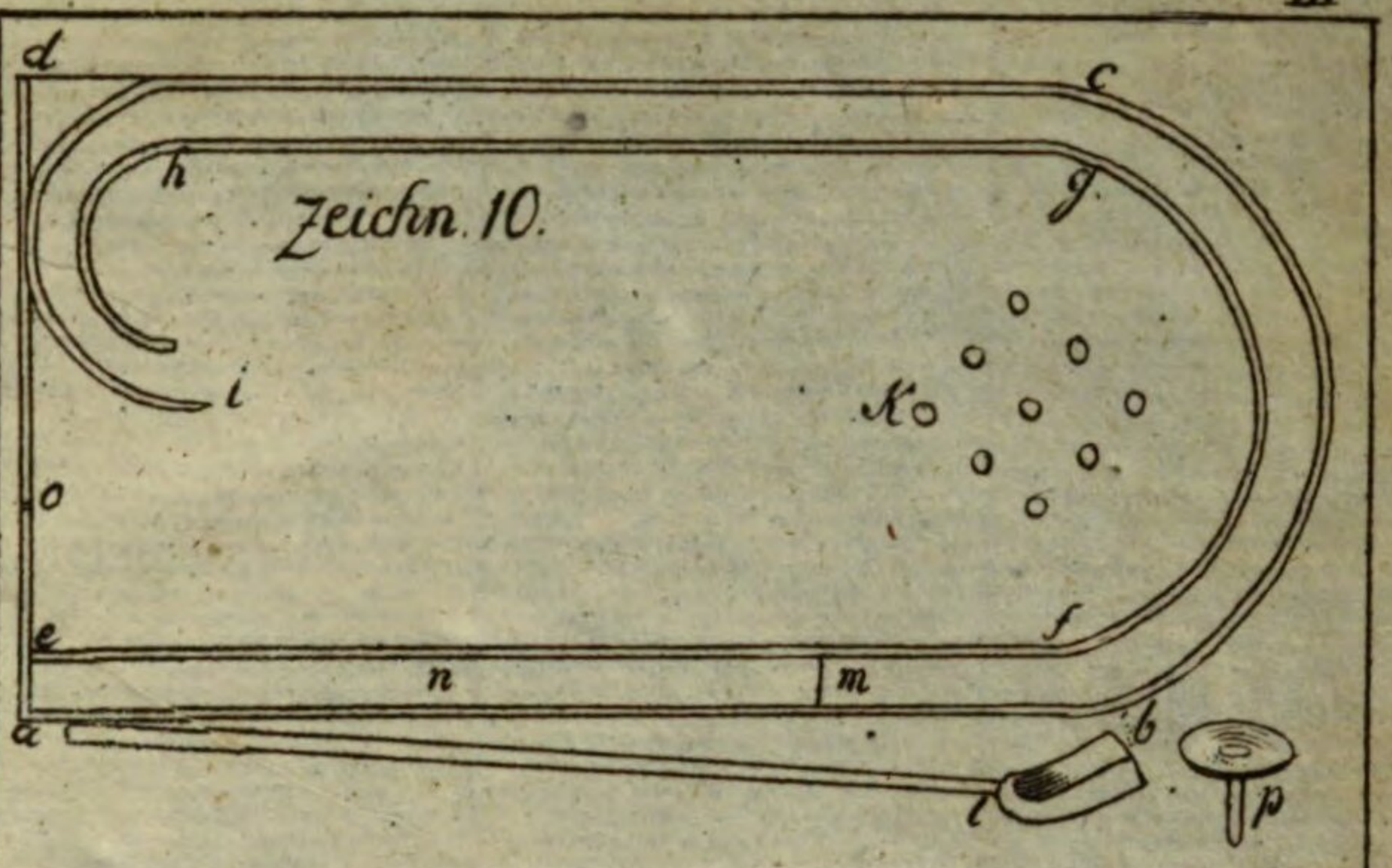
Zeichn 6





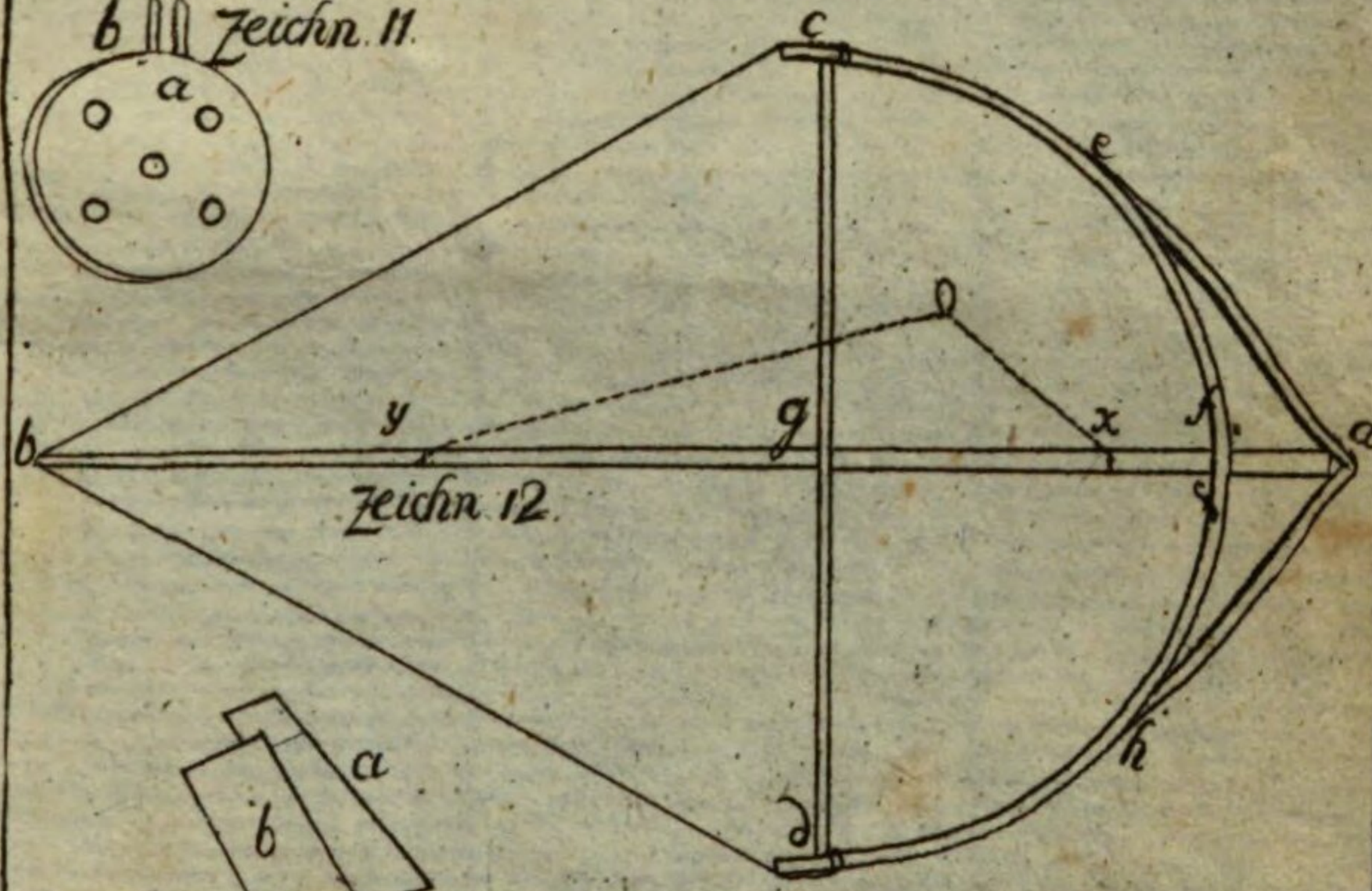
Zeichn 5

Zeichn. 10.

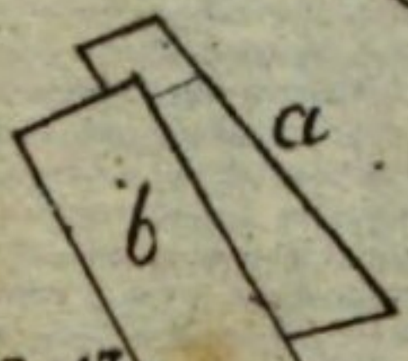


Zeichn. 11.

Zeichn. 12.



Zeichn. 13.



Zeichn. 14.

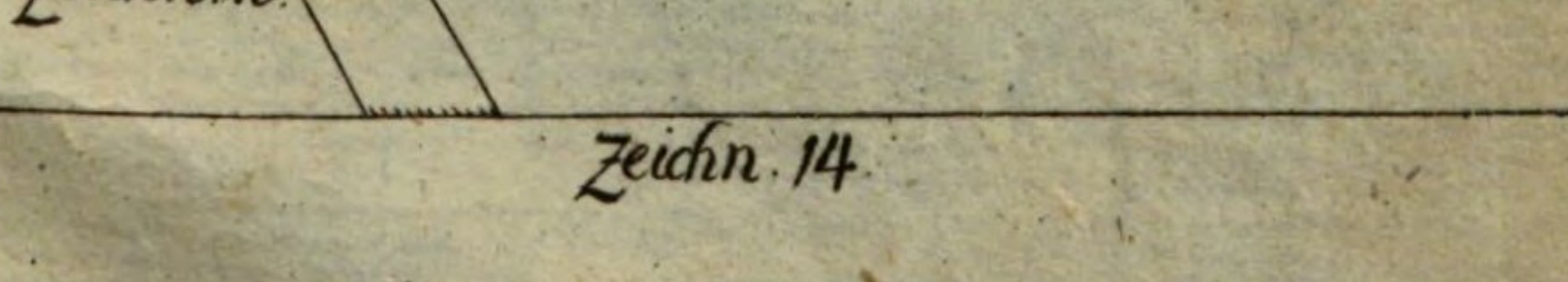


Bild.

Entsprechend

BSB Bayerische StaatsBibliothek
MDZ Münchener DigitalisierungsZentrum Digitale Bibliothek

Guts Muths, Johann Christoph Friedrich, 1759-1839

Spiele zur Übung und Erholung des Körpers und Geistes für die Jugend und ihre Erzieher und alle Freunde unschuldiger Jugendfreuden

Schnepfenthal 1802

Augsburg, Staats- und Stadtbibliothek -- Bild 854
urn:nbn:de:bvb:12-bsb11234886-3